★創刊3周年記念号

2D&3Dホビーのトータルマニュアルブック。

HOBBY'S MANUAL BOOK

DUALMAGAZINE

ホビーのマニュアルブック「デュアルマガジン」

SPRING 1985 NO.12

▼ガリアン総特集

▼ガリアンシミュレーションゲーム

▼青の騎士ベルゼルガ物語

▼好評！ガリアンマンガ

第12号

機甲界ガリアン／パンツァー・ワールド　**高荷義之ガリアン未発表イラスト**

  イラスト／高荷義之

機甲界 ガリアン
指揮用水機兵 アゾルバ・ジー

  イラスト/高荷義之

機甲界ガリアンディオラマ●PART.3

GALIENT DIORAMA

No.12Ga1D　製作／れっどしょるだあ　協力／クラウンモデル，Hobby Japan

●未発表モデルを中心に壮絶なガリアンの戦いを描くディオラマ・ワールド

●「青の騎士ベルゼルガ物語」のラストシーンをディオラマ化！

注　ディオラマ＆モデルナンバーについて　本誌では掲載したフォトにナンバーをつけています。　例）10 Ga 3 M（①②③④）

①掲載号　②作品名（ダグラム＝D，ボトムズ＝V，ゴーグ＝G，ガリアン＝Ga，その他＝X）　③通しナンバー（作品別，掲載順）　④類別（ディオラマ＝D，モデル＝M，フィギュア＝F）

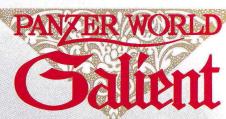
発掘場の対決

●白い谷に進攻するローダン軍の進路を変えさせるため，マーダルの重要拠点である機甲兵の発掘場にガリアンは攻撃をかけた。フェイント攻撃は成功したもののヒルムカの計略にかかり，地下深く突入することになった。そこには謎の巨大メカニズムが息づいていた。だが，その正体をさぐるひまもなく，ハイ・シャルタットの乗る銀色のウインガル・ジーがあらわれた。
（第6話「地底にねむる秘密」をもとに構成しました）

■メインカットはウィンガル・ジーをクラウン社の1/130スケールを用い，他は1/100スケールのモデルを使った。シールズは木型をキャスト取りして複製した。地底の雰囲気を出すためには全体にスモークをたき，スポットライトで変化をつけた。またベースの壁面には麦球を付けワン・ポイントとした。

No.12Ga1D　製作／MA・MEZO

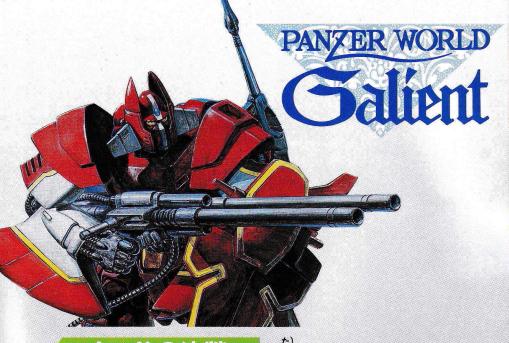
機甲界ガリアンディオラマ
PANZER WORLD
Galient
DIORAMA

マーダル軍進撃

●ジョジョの鉄の城潜入に刺激されて，マーダルはかつてない機甲部隊を白い谷に向けて出撃させた。巨大な指揮戦車や輸送戦車，さらに大地をゆるがす数の人馬兵部隊の行進である。その頃，白い谷は決戦にそなえ瞬光弾砲の発掘や整備を急いでいた。ガリアン，スカーツたち白い谷の機甲部隊はかく乱戦をしかけて，少しでもマーダル軍の戦力をへらし，進攻の時間を遅らせなければならなかった。

（第16話「ローダン出撃す」をもとに構成しました）

■指揮戦車を1/130スケールでスクラッチして，さらに1/100と1/130のキットを用いた巨大ディオラマである。最初は20体以上の1/100プロマキスを用意したが，結局使ったのは1/100 8体に1/130 4体だけであった。理由は数多くベースにのせてもカメラ側からみれば，モデル同士が重なり合ってしまい奥側のモデルを隠してしまうからだ。これ以上スケールの大きいディオラマ・フォトを撮るにはベースを大きくするしかないと思う。背景はフロント・プロジェクションで番組に使用したものを用い，投影した。

No.12Ga2D　製作／れっどしょるだあ，ホビーMグループ

PANZER WORLD Galient

白い谷の決戦

●ジョジョたちの遊撃隊の活躍にかかわらずマーダルの大規模な機甲部隊のあゆみは止らなかった。ついに白い谷軍との決戦をむかえるマーダル軍であったが，ヒルムカの作戦によりマーダルの鉄の軍団は本来の力を出すひまもなく，ひそんでいたガリアン，スカーツ，ザウエルといった機甲猟兵部隊と人馬兵部隊の攻撃に浮き足だち，敗れていった。

（第18話「アスベスの最期」をもとに構成しました）

■前号の「白い谷の激闘」で使用した白い谷ベースを流用し，さらに谷側を破壊して時間的経過を表現した。メインカットは前面に花火を使って瞬光弾が爆発した雰囲気を出し，サブカットは「マーダル軍進撃」のモデルを流用して幅広い対決シーンを演出した。背景はプロジェクターによる投映ではなく，ブルーの紙にライティングで奥行きを出したものだ。

No.12Ga3D　製作／れっどしょるだあ，ホビーMグループ

THE WHITE VALLEY

DIORAMA

BRUE KNIGHT BERSERGA

青の騎士ベルゼルガ物

●「パイルバンカー！」
俺は身体中に溜ったエネルギーを一気に吐き
勢いで作動レバーを引いた。
貫く！　俺の怒りが，シャ・バックの怒りが，
してロニーが命をかけて守ったパイルバンカー
奴の機体を右下から突き上げるように刺し貫い
（62ページから始まるオリジナル・ストーリー
参照して下さい）
■ラスト・シーンの再現である。死闘の末の一
の決着――これがディオラマ再現の最も表現し

物語 ディオラマ——血闘

る限界だ。３回に渡って作ってきたベルゼルガ・ディオラマだが，考えてみれば全てプロトストライクドッグ（シャドウ・フレア）とベルゼルガの戦いであったようである。もちろん十二分にディオラマの面白さを演出できなかったと思う。それは心残りであるが，小説と両面でストーリーの世界を作り上げる楽しさはあった。長い間，応援して下さったファンの皆さん，ありがとうございました。

No.12V1D　製作／パンツァー・リーダー，中村忍

イラスト／幡池裕行

DM MODEL SHOWROOM
DMモデルショウルーム3
ベルゼルガ&機甲兵

最終回である今回は，ベルベルガの最終バージョン「ベルゼルガＢＴＳⅡ　スーパーエクスキュージュン（長い名前じゃ）」と，ついに市販されなかった２体の機甲兵を紹介します。

No.12ＶＩＭ／メカデザイン，藤田一己
No.12Ｇａ１　２Ｍ／メカデザイン，出渕　裕

ATH-Q63BTSIISX
ベルゼルガ バトリングスペシャル

●ベルゼルガというＡ・Ｔの設計思想においてほぼ最終型というべき機能を持った仕様である。
■1/35ＳＡＫベルゼルガをベースにしているが，ほぼフルスクラッチといってよいほど，部分が微妙に異っている。細部まで再現された造型はみごとである。　No.12ＶＩＭ　製作／中村　忍

●シリンダーの伸縮でスタビライザーが可動する。軸受け部に注目。

●スコープドッグと同じようにつまさきが開き，内部には可動シリンダーがある。

●脚部のひざの前後はポリマー・リンゲル用のパイプが２本ずつ通っている。

PANZER SCALE LEADER AZOLBA ZEE

指揮用水機兵アゾルバ・ジー

●登場回数は少ないが，水中戦に活躍した機甲兵である。ノーマルのアゾルバと異なり，大型のほこを持つ。
■残念ながら金型まで進みながら，発売中止になったキットで，作例は単純にテストショット（試作品）を塗装したものだ。37ページの模型サロンではこのほこのスクラッチ法を解説しているので参考にして下さい。
No.12Ｇａ１Ｍ　製作／ホビーMグループ

PANZER JANITOR SHEALES

重歩哨機シールズ

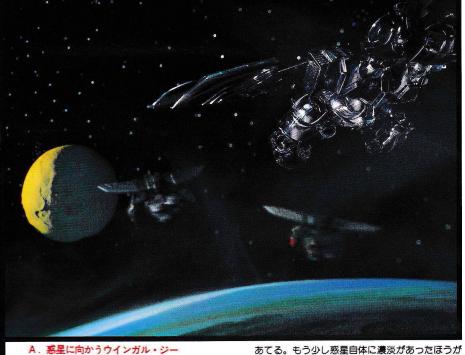
●機甲兵の絶対台数を補うために製造されたロボットで，純粋な機甲兵ではない。重要拠点に配備されている。
■木型からのキャストによる復製品である。塗装は戦車風の仕上げを行なった。
No.12Ｇａ２Ｍ　製作／MA・MEZO

ディオラマ撮影講座 PART6

指導：高橋　弘

飛甲兵ウインガル
宇宙シーンの特撮

本誌では「太陽の牙ダグラム」以来の超リアリズム路線を踏襲してきたため砂漠などの地上が多く，ＳＦ的な宇宙での戦闘シーンは少なかったようです。ここではハイ・シャルタット機の飛行をテーマにしました。

A．惑星に向かうウインガル・ジー

「一体あのウインガルに惑星間移動の能力があるのかどうか疑問が残る。まったく無鉄砲で，身のほど知らずな飛甲兵たちだ』とマーダルの長老が嘆きました。

バックは黒ケント紙に穴をあけ裏からライトを当て星空を作る。いびつな惑星はボールにスノースプレーで起伏を造り，黄色のスポットライトをあてる。もう少し惑星自体に濃淡があったほうがリアルでよかったかもしれない。ウインガルは吊るしなので，テグスは光らないよう黒く塗ろう。バックに溶け込む色が基本。メタリックなハイシャルタット機は廻りに反射板で囲むようにしないと，金属感がでてこない。下方の地球のような大地は，11号（疾風／　飛甲兵）で使ったイラストボードを丸く曲げたもの。

B．ウインガルの夜間飛行
（スライド・プロジェクター使用）

自分達の限界に気づきUターンして戻るマーダル軍。本当はアザルト・ガリアンのもの凄い二連ビーム砲が怖くて，昼は飛行を遠慮し，まるで吸血コウモリのように月とともに行動をはじめる。ハイ・シャルタットって本当に陰険でネクラなんですね。

バックのスライドは11号のピンナップを利用したものでさらに月面を加えてみた。スクリーンには手前から映写しているが，吊るしたウインガルの影が画面に出ないよう角度の調整が必要である。また手前の３機のウインガルへの照明が画面に影響しないようスポットライトを使用する。どうしてもスライド画面が暗くなりがちなので，二重露出でスクリーンの明るさをおぎなう。

吊るしものはちょっと廻りで動いても揺れてしまうので，ブレないよう慎重に作業を進めよう。

水機兵アゾルバ

水中シーンの撮影テクニック

以前，大河原邦男賞でマッケレルの水中シーンの応募がかなりありました。なかには雰囲気をうまくだしていた作品もいくつかありました。水中シーンは実際に水を使わないでそれらしく見せる方法，水槽を使って（カメラは外）撮る方法，とここでは省きましたが，水中カメラで撮る本格的な方法があります。

A．カラーセロファンとアルミ箔で水中を演出

これは今号の扉に使用した写真です。実際に水はまったく使わないで撮影したもの。

最初に背景にアルミホイルを貼り，被写体（アゾルバ・ジー）との中間にブルーのカラーセロファンをたらす。これは文房具店でB１の大きさが売っている。アルミホイルは適度にシワがあった方が乱反射で水中のギラギラが良く出るが，あまりシワが細かくならないほうが結果が良い。逆にブルーセロファンはシワがあるとライトが反射するので出来るだけ垂直にすっきりと貼らねばならないが薄いので取り扱いには注意しよう。この撮影ではアゾルバの眼を光らせるため電飾が入っているので，そのコードがレンズの死角に来るよう調節に手間どった。テグスでの吊るしは出来るだけ本数を減らし，しかもポーズを安定させなければならないので，デリケートな手先の器用さが要求される。

ライティングとしてはアゾルバ・ジーの下にもアルミ箔を敷きその反射を利用している。

撮影はメインのアゾルバ・ジーだけにピントをあわせた。この場合絞りこむとバックのボケ具合がだんだん悪くなるのでレンズを開放近くで撮る必要がある。

B．水槽を使いじっさいに水中にアゾルバを泳がせたもの

熱帯魚の水槽にたっぷり水をはり，アゾルバをいれてみたら？　さ，さすがの水機兵。スイスイ泳ぎだしてしまったではないか。というイメージでスタートしたが，水がキットの中にしみこむとやはり沈んでしまう。まあ当然の事なのです。やっぱり細い0.2のテグスでアゾルバを吊るさねばならなかった。次に水槽より手前のカメラ側はライトがあたらないよう暗くしないと，水槽のガラス面に写りこんでしまうので注意しよう。足もとのアブクはレンズのホコリをとるエアーを瞬間にまくりこんだもの。アブクを止めて写すにはもちろんストロボを使用する。

もしも，この水槽のなかに本物の15センチのハヤを放流したら？

「我々アゾルバ隊は人類未踏の水中でついに巨大なモンスター，悪魔の怪魚との遭遇をよぎなくされ，必死に応戦した。今や隊員の前途にはとてつもない恐怖が待ち構えていたのだった。」……という写真が撮れるので，あの川口さんに企画を売りこもう。

ディオラマ撮影講座
総集篇 PART6

いよいよこの講座も最終回となりました。これを見てディオラマ撮影にトライした方もかなり多いと思います。ここでこれまでの講座の内容をまとめて要約してみました。実際に撮影してみるといろいろなトラブルがでてきて，なかなか思ったとうりにいかない方が多いと思います。でもそれにくじけずに本誌のバックナンバーを取りだして参考にして，何回でも（撮影に）挑戦してみてください。自分に向いていると思う技法から段階をおって進めばきっとうまくいくことでしょう。そしてディオラマ撮影をやってみて，カメラや撮影にうんと関心を持ったひとは，人物も含めていろいろなものを撮影して，対象をプラモデルに限らず，自分だけの（心の）ディオラマ風景を表現できるよう頑張ってください。きっとみなさんの中から，スピルバーグやルーカスを超えた新しい映像作家が生まれることを期待しています。

ディオラマ・フォトの10の撮影ポイント

●完成したモデルはすぐに記録

せっかく苦労して作ったモデルです。なくなったり，傷まないうちに撮影して記録し，アルバムにファイルしておこう。あまり時間がたってしまうと完成したばかりのホットな感動の度合が希薄になってしまう。イメージぽいのだけでなく，正面，背面，側面と撮っておくと他の作品とはっきり比較できて，レベルアップにも役立ちます。

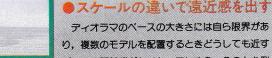
●絵コンテを作る

普通ディオラマの撮影はただ漠然と進めるのではなく，先ず自分でストーリーを考えどのようなシーンかを想定し，一応その構図を絵にかいてみる。たとえ絵が苦手でもぜひやってみよう。これによって撮影の狙いが絞られ，表現したいものがはっきりしてくる。実際は絵コンテどおりには撮影できないことが多い。しかしこのように写真の限界を知ることもとても重要なポイントとなる。

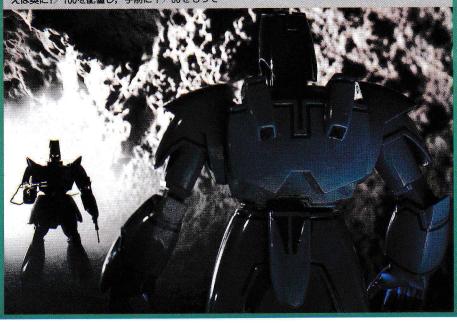
●機材を整えよう

これからディオラマ撮影を本格的にやってみようとする人は，機材を少しずつ揃えねばならない。一眼レフカメラ，三脚，ライト，附属品の順で，決して高価な道具は必要ないが自分にあったしっかりしたものをよく調べて選ぶべきだ。これから購入しようとしている人には，カメラはマニアル機構のついているもので，ボディ＋マクロレンズという組合せをお薦めする。

二重露出装置もあると便利。

●スケールの違いで遠近感を出す

ディオラマのベースの大きさには自ら限界があり，複数のモデルを配置するときどうしても近すぎてその距離感がなくなってしまう。そのとき例えば奥に1／100を配置し，手前に1／60をもってくれば遠近感が強調され，スケールも拡がってくる。そのどちらにもピントを合せたい時は被写界深度を使ってレンズを最小に絞りこんで撮影する。

●外光は偉大なライティング

ディオラマ撮影ではライトを使わないで，自然と太陽をそのまま利用することも，もちろん可能だ。場所探しに時間がかかり，アウトドアに器材やキットを運ぶのは結構たいへんなことで，それにキットが風で倒れたり見物人が集まったりハプニングも続出する。しかし天候，場所，時間がすべてうまく決れば，なかなかの作品をものに出来るはず。刻々と変化する太陽との競争はスリリングでとても健康的なゲームです。

●背景を工夫しよう

「撮影はしたいけど背景を何にしていいか分からない」という人がいる。背景の素材はアイデアしだいで沢山あるものだ。簡単なのはブルーのラシャ紙にホワイトのスプレーを吹きつければ青空が出来上がり，オレンジの紙に黄色の円形を貼れば夕日に見えるし，黒紙にプツプツ穴を開ければ星空になる。普通はピントはバックには合わせないが，布や紙のシワは意外とハッキリ写るので注意。モデルとバックとは離した方が主人公が生きるので，バックは大きいほうがマル。更に凝ってみたい人はぜひスライド法に挑戦してみよう。

●フィルターの活用

自分のイメージに近づけるため，画面に変化をつけるために，最もポピュラーなカメラアクセサリーがフィルターといえる。これはかなり多くの種類があるので，なんでもむやみに揃える事はまったくナンセンス。いつも使うフィルムとフィルターとの組合せによって，どうしても必要なものをよーく考えて選んでほしい。特殊効果フィルターは必ずレンズを絞りこんだ状態で効果を確認すること。

●電飾は露出をたっぷりと

一般的にモデルに組み込まれた電飾や発光体は当然，電圧も弱くその明るさも微々たるものです。特に撮影用ライトで照らしたらほとんど発光しているかいないか分からなくなってしまう。むりに明るい強力な光源を内蔵させると，断線，加熱などのトラブルが起きやすくなる。このときの撮影はまずメインのライトをおさえぎみに露光し，次に部屋を暗くして発光部だけかなり長く露光をかける。しっかりした三脚を使って二重露出をするのですが，クロスフィルターを使って更に強調することも可能だ。しかしそれにこだわりすぎて真昼の戦場シーンに電飾をいかそうなんてムチャな発想は，本誌読者なら思いつかないはず。

●動感を強調する

ディオラマの世界ではドラマやストーリーの一シーンとして，いかにモデルがそれらしくいきいきと動いているかが重要だ。もちろんそれなりにモデル製作の時点で可動部を多くしたりして，自由にポーズがとれるよう工夫していることと思います。しかしどうしても写真になってしまうと動きが感じられないことが多いので，画面に流動体を同時に写しこむことによって，動感を表現できる。それは砂や土ぼこり，水，煙，火花，ガス，などでそれらをうまくシーンによって使いわけ，効果をだしてみよう。なにしろ相手が形のないものなので何回もテストが必要で，結果が完全には予測できず，それだけに写真のあがるのが楽しみだ。なお取り扱いには充分注意しよう。家中メチャメチャにして親から家庭内暴力をふるわれないように。

●多重露出は特撮の基本

多重露出は同じものを数多く写しこんだり，電飾などの明暗さのありすぎるもの，セッティングが一度ではむずかしいなどのときにとても有効な手法で，トリック撮影も可能だ。本誌のディオラマでは半分以上これを使っている。もちろんストレート撮影より難しく，面倒な露出の計算が必要で，誰でもできるというものではないが，何回も試行錯誤しているうちにきっと成功するに違いない。これが出来るようになればディオラマ撮影の世界が数倍に拡がってくる。

ガリアン機甲兵開発系路

●この表は第１紀アースト文明末期の機甲界において開発・製造された機甲兵の開発状況を一覧にしたものである。

※解説は28ページ「機甲兵開発史」参照のこと

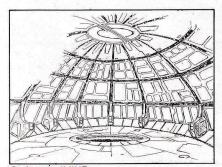
最終特集

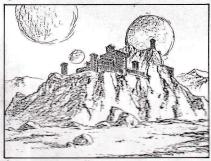
機甲界ガリアン

公表されていない「ガリアン」の文芸資料をもとに、これまで謎とされていた部分を徹底解説！

古代アースト文明の遺産，跳空間転移基が復活した。その力を用いて鉄の都は惑星ランプレートに転移した。そしてマーダルは機甲兵にランプレート攻撃を命じた。ともに転移したジョジョと人民軍はマーダルの暴挙をやめさせようと鉄の塔に進撃する。ランプレートの階層都市は火につつまれ，無気力な人々は過去に捨てさったはずの暴力の衝動にかられる。高度文明連合の最高評議会はついにランプレートの消去を命じた。超兵器イレーザーの使用が決ったのだ。ガリアン，ザウエル，スカーツは傷つきながらも鉄の塔にたどりつく。跳空間転移基を作動させアーストに戻らなければイレーザーによってランプレートとともに消滅させられてしまう。ジョジョとマーダルの最後の対決がおこなわれるのだ。

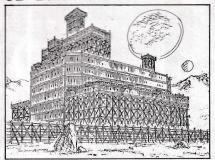
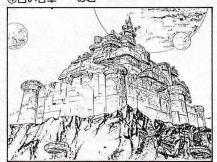
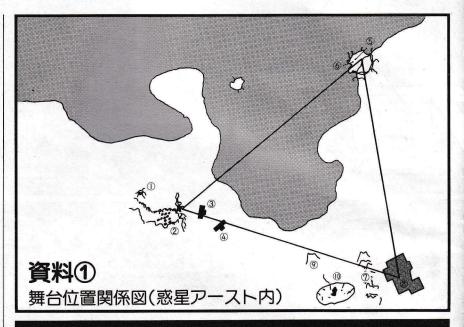
PANZER WORLD Galient

《CONTENT——目次》

①ガリアン整備場

②白い谷

③白い谷軍　二の砦

④白い谷軍　一の砦

⑤鉄の城

資料①
舞台位置関係図(惑星アースト内)

ガリアン総解説①
…………機甲界とは?

●ガリアンの最終特集では日本サンライズ設定制作の今西隆志氏の㊙資料をもとに「ガリアンワールド」の根底に流れる歴史，人物関係，科学技術と機甲兵開発の要因を徹底的に分析，解明していきます。

■「ガリアン」の物語は惑星アーストの辺境地，旧ボーダー王国領内で進行する。これは第1次アースト文明の遺した跳空間転移基が地下深く眠っているからである。この古代メカの周辺には機甲兵やガリアンが埋っていて，(理由は後にのべる）マーダルの乗った宇宙船もこの地域をめざし，ヌラバ山に不時着した。マーダルは機甲兵の発堀と軍団の編成，整備を急ぎ，ボーダー王国を滅ぼし，改めて巨大メカの発掘という大事業に着手した。

白い谷軍との決戦に敗北したマーダルは無重力の谷の重力制御装置を用いて白い谷を攻撃し，そのまま発掘場の古代メカを回収し，鉄の都に建造した鉄の塔と接続して跳空間転移システムを復活させたのであった。そして白い谷軍が鉄の都に侵攻すると同時にシステムは作動し鉄の都は白い谷軍もろとも，クレセント銀河中心に位置する惑星ランプレートに転移してしまった。

征服王マーダルの謎

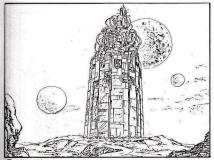
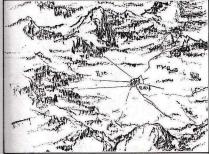
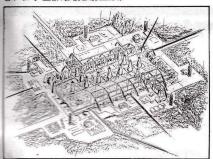
●惑星アーストに忽然と現れた異星人マーダルは過去の遺跡である跳空間転移基と機甲兵を用いて高度文明連合の無気力な人々を目覚めさせようとした。マーダルの計画は惑星ランプレートの住民に暴力の芽を出させるまで成功したが，高度文明連合の超兵器〝イレーザー〟の投入により全ては水泡と帰してしまった。ここではテレビでは読み取れない裏設定を折り混ぜながらマーダルの行動を追ってみる。

1. アースト以前

高度文明連合内でのクーデターに失敗したマーダルは，仲間とともに，クレセント銀河のはずれ，イラスタント太陽系第5惑星アーストに逃げのびた。しかし，宇宙艦は追撃により損傷し，マーダルたちはかろうじて，脱出ポッドによりヌラバ山の奥へ降りた。無人

⑥鉄の塔

⑦トンゲ山脈(発掘場全景)

⑧発掘場

⑨ヌラバ山中腹　マーダルの脱出ポッド

⑩宝の館

資料②　クレセント大銀河図

①クレセント銀河中央星域群
②中央惑星オムガ（OMUGA）
③惑星ランプレート（RAMPLATE）
④イラスタント銀河(小銀河)
⑤イラスタント太陽系（第5惑星アースト（EARST）

資料③
第2紀アースト文明「中世におけるマーダルの年表」

〈ボーダー暦〉

3003年	マーダル漂着
3005年	初めて機甲兵発掘
3007年	セント・アザル占拠
3008年	正規の軍団を構成
3011年	発掘場・整備強化
3014年	ボーダー王国滅亡
	鉄の城着工
3017年	鉄の塔着工
3018年	鉄の城完成
⟆	
3026年	放映現在

の宇宙艦は大きく4つに裂けて，そのうち巨大な本体は砂漠に，機関部はヌラバ山近くのジャングル地帯に，残りふたつは脱出ポッドであり，うち1機は着陸に失敗し生存者はいなかった。マーダルとともに生き残った人間はローダン，プロッツ，ビルセンの3名だけであった。

2. 征服王マーダル

マーダルたちはまず目撃者であるヌラバ山の住民を抹殺した。そしてアースト支配のために古代アースト文明の遺産である機甲兵を地中から堀り出し再生し軍隊をつくり出した。アーストは剣の時代であり，巨大な人馬兵は人々にとって悪魔としか見えなかった。無敵のマーダル軍は次々に各国々を征服し，屈した男たちを機甲兵発掘作業に送りこみ，また仮面の兵士にしたてあげていった。

また発堀場の最深部より機甲兵と同時期に作られた巨大メカニズムを発見し，その発掘作業にとりかかった。

マーダルは軍団の充実とともにアースト征服の最終段階に踏みきった。それはアースト最古の歴史を誇るボーダー王国の征服であった。王子誕生にわくボーダー城下は奇襲部隊に襲われ，一夜にして3000年の歴史を持つボーダー王国は滅びてしまった。マーダルはここを本拠地と決め，妖しげなる工業を起こし，鉄の城建築に着工した。圧政に苦しむ人々はいつのころからここを鉄の都と呼ぶようになった。こうしてマーダルの征服活動は一段落を迎えた。各地方の一部にはあくまで服従を誓わない土豪が残ったもののマーダルにとってとるに足りない勢力であった。

こうしてマーダルはアースト人の労働力を手にいれ，謎の事業へとその精力を傾けるのであった。

3. 跳空間転移基の復活

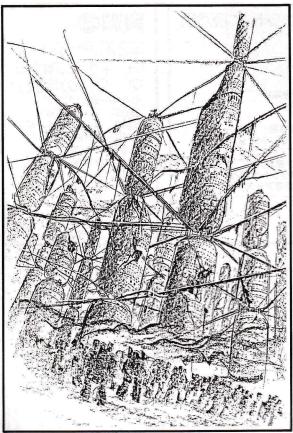
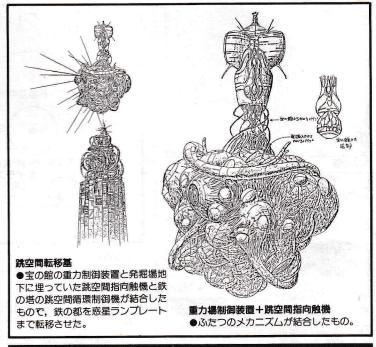
マーダルの野望とは、第一に追放された惑星ランプレートへの帰還であり，第二にクレセント銀河系に暴力による混乱を起し，無気力化した人類を活性化することであった。そのためにアーストにねむる跳空間転移システムの一部を再生し，マーダルが使った宇宙艦の残骸から使える部品で転移システムを修復した。さらに第二の目的のために暴力的なメカニズムである機甲兵と中世世界の生命力にあふれたアースト人をクレセント銀河の最も進んだ文化圏であるランプレートに送り込もうとしたのであった。

マーダルの活動はアースト社会の反動作用としてジョルディ・ボーダーを中心とした反勢力を生み出した。諸侯が群雄割拠し戦乱にあけくれていたアーストの歴史にとっても，最大の統一勢力になるエネルギーを秘めていた。だがマーダルはこの反勢力の台頭をも予測していたのかもしれない。跳空間転移基は人民軍をも巻き込んで作動した。

4. イレーザー

跳空間転移基は鉄の都ごと転移させた。マーダルはただちに機甲兵軍を出動させ，周囲の都市を攻撃させた。暴力による洗礼で怒りと悲しみの感情が目覚め始めるランプレート人たち。マーダルの試みは九分九厘成功したかに思えた。しかし，高度文明連合の評議会は非情な決断をくだした。超兵器イレーザーを用いてランプレート周辺宙域ごとマーダルを消去しようというのであった。イレーザーの存在をしらなかったマーダルの誤算である。マーダルは転移基を反乱軍のジョルディたちにゆだね，一人で鉄の都を離れた。イレーザーが発動しランプレートを中心として半径1.6パーセクの空間は銀河から消えさった。だがアースト人のいる鉄の都は生れ故郷の星に帰還できたのであった。

跳空間転移基
●宝の館の重力制御装置と発掘場地下に埋っていた跳空間指向触機と鉄の塔の跳空間循環制御機が結合したもので，鉄の都を惑星ランプレートまで転移させた。

重力場制御装置＋跳空間指向触機
●ふたつのメカニズムが結合したもの。

第1紀アースト文明とは？

資料②
巨視的なアーストの歴史

アメーバ
↓ 5億年
人類へ進化
↓ 1万年
第1紀アースト文明始まる
↓ 2200年
重力制御大戦
↓ 180年
大崩壊　第1紀アースト文明の崩壊
↓ 2万年
第2紀アースト文明始まる
↓ 3000年
征服王マーダルの時代

クレセント銀河中心部へ移住
→ 高度文明連合設立

〈解説〉これは高度文明連合側の資料であり，大崩壊から第2紀アースト文明が始まるまでの2万年間はまったくの謎とされている。マーダルは神話にも近い考古学的知識をもってアーストの機甲兵や転移基の一部を発掘したのであった。また調査監視員のヒルムカも同様にアーストの資料を調べガリアンの眠る白い谷を発見したのだ。

「征服王マーダルの謎」において，マーダルの行動，目的について語った。だがその背後には惑星アーストにかつて存在した超科学文明との密接な関係があったのだ。ストーリー上に示された事実では――

①かつてアーストに科学文明が盛えたが，機甲兵を用いた戦争が起き，大地は暴力と混乱で満ちあふれた。この時代を特に機甲界(The panzer-world)と呼んだ。
②当時のアースト人はこの暴力世界を破壊し，クレセント銀河中心部に移住した。
③マーダル，ヒルムカ，ウーズベンはその移住者の子孫であり，ジョジョたち現アースト人は機甲界の生き残りの子孫である。
④発掘場の地下の巨大メカニズムは移住者のための転移基の一部であった。

―などがある。しかし，機甲界とはどのような終末をむかえたのか，またそのような世界を創り出した古代アースト文明とはどのような世界だったのか，その点について解明していきたいと思う。

1.静重力の発見

古代アースト文明は機甲界の崩壊後，完全に文明は消滅し，その後の再発展において新たな文明が生じた。現アーストの文明を**第2紀**として考えるなら古代文明を**第1紀アースト文明**と呼びたい。

第1紀アースト文明は約2万年前を文明の頂点として急激に衰退した。原因は古代文明人の宇宙への脱出であり，文明の移転である。この物質文明をささえたのは**「静重力理論」**の確立であり，実用化であった。

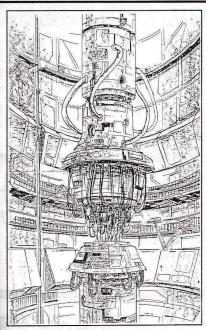
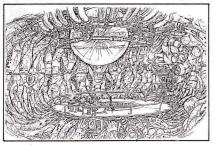
静重力とは自然界の重力波動にも存在するといわれる**静粒子（スタティコン）**によって引き起される重力干渉現象のことである。この静重力理論の応用により、古代文明人は重力場の人工的変化を生み出すことに成功した。

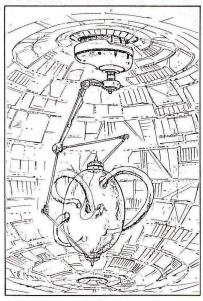
この重力制御法の確立はさまざまな分野の科学技術レベルを飛躍的に向上させたのであった。だが，向上にともなう環境の激変は人に混乱，不安，退廃を与え真の価値感を奪い去るものであった。

そして戦いが起った――。

2.重力制御大戦

全アーストを巻きこんだ世界大戦は17年間にも及んだといわれる。戦いは局地戦にとどまらず，ついに当時の究極兵器である重力兵器が使用された。あるものは起重力弾であり，またあるものは無重力弾であった。大地は揺れ，大気は渦を巻き，勝者なき戦いは終りを告げた。

その結果，各国の政府は崩壊し，社会的秩

宝の館重力制御装置
●巨大な静粒子発生器と制御装置によって構成されている。もとはマーダルの宇宙艦の機関部（重力場推進と跳空間転移用）であったが発掘場の跳空間指向触機と鉄の塔と結合し，鉄の都の転移の動力源として使用された。

鉄の塔内　跳空間制御室
●マーダルの宇宙艦の部品とアーストの工業力によって建造された鉄の塔は，重力制御装置と指向触機をコントロールする制御塔である。

フェリアのレリーフ
●宇宙航行時の生物標本の保存が用途である生命維持装置を改造したもので，フェリアの生科学的代謝率をゼロにし，さらに静重力コーティングしたもの。再生のためにはそのコーティングを中和しなければならない。

生体保存器
●マーダルが定期的に，あるいは重要なことを考えるときに用いる瞑想の道具だが，じつは宇宙船などに装備される生体保存器同様のシステムを持つ。不時着などの事故のさい瞬間的衝撃を吸収し，また生体の脳波を沈静するという非常救命器具の機能がある。

序は消滅し，人々は荒野と廃虚のなか自分たちの身を守るすべを探し出さねばならなかった。

3. 機甲界

超重力弾の使用は核爆発に引き起されるＥＭＰ現象に似た効果を示し，アーストの電気回路の大半を変性させ，機能を奪いとったのである。文明は大きく衰退したが，まだ一部の都市は残り細々と文明の火は保たれていた。だがその都市群も大きく２種類に別れていった。ひとつは文明の再起を信じ，着実に機能の回復につとめ都市国家を形成するグループ。もうひとつは力の支配を信じ，勢力圏の拡大に執心するグループである。

後者のグループは**機甲兵**と呼ばれる巨大ロボット兵器を開発した。機甲兵は重力制御技術の結晶である。そのボディは有機的性質を持つ無重力合金**バイオニウム**で作られ，駆動系はＥＭＰ的効果の影響を免がれた**重力場位相モーター**と動力源である**静粒子発生器（スタティコン・ジェネレーター）**などで構成され，生産されていった。大型兵器であることにも理由があった。小火器の生産は敵の手に渡りやすくゲリラ的抵抗を引き起すのである。

こうして彼らは他の都市国家群を襲いだした。その機甲兵の動物的，悪魔的デザインは第２紀アースト文明人たちが感じた恐怖を，都市国家の人間にも与えていった。防戦に努める彼らの切りふだは貴重な静重力発生器を超重力爆弾として使うことであった。再生産がきかないため，結果として都市国家は機甲兵にふみにじられていくのであった。この時代のアーストは後世，**「機甲界」**として呼ばれ伝えられていった。そしてこの時代は約180年続いたといわれている。

だがアースト全土が機甲兵軍団に支配されたわけではなかった。それは機甲兵生産が思うようにいかなかったことや，軍団内での勢力争いなどからであった。また，支配下に置かれた都市国家も静かな抵抗を続け，独立を守り続ける都市との連絡網が確立し，ある大計画がちゃくちゃくと進行していた。

それは良識ある文明人の全てをこの悪魔の蹂躙（じゅうりん）するアーストから，他の星に移住するというものであった。そのために**跳空間転移基**を開発し，130年かけて各地に30基ほど建造した。技術面においては彼らは機甲兵軍団よりはるかにすぐれていた。だが彼らには戦闘目的の精神が著しく劣っていた。もてる技術力を用いこのアーストに平和をもたらすより、戦いを避け他の星に新しい理想境を求めていたのだった。30基の転移基が同時に作動すれば重力場の異常共鳴により，アーストの大地は前大戦の重力兵器以上の影響を受け，文明の大半は消失してしまうことが予測できた。

転移する地域へ移動する人々の群れが，機甲兵軍団に察知され，都市国家群の秘かな計画が知られてしまう。軍団は必死で転移基破壊に挑む。だが，すでに完成していた転移基には強力な重力バリヤーなどの防御兵器があった。しかし，大型兵器が転移地域に逃げこむ民衆と機甲兵の区別がつくはずもなく周辺に地獄図が展開されたといわれる。ある転移基では情におぼれ，逃げこむ民衆とともに多量の機甲兵を招き入れ，転移基の一部である**循環制御塔**が破壊され大爆発を起した。

だが大半の転移基は正しく作動し，その姿をかき消していった。そして大地は割れ，大気は唸り，全ては無に帰して第１紀アースト文明は終りを告げた。

しかし，それが人類の歴史の終わりを告げたわけではなかった。転移基の建造計画に加わりながらも，アーストを離れることができない心情の人々は計算によって割り出された，被害の最も少ない地点へ避難したからである。彼らはアーストの番人となり同邦の出発を見送った。そして大変動に耐えたのである。彼らは世代交代を続けるうちに文化レベルは退化していった。だが彼らは第２紀アースト文明をきずく祖となるのであった。

そして２万年が過ぎていった――。

Act.1 初期の機甲兵開発

前項「機甲界とは？」で機甲兵の発生に触れた。初期の機甲兵の製造は重力制御大戦以前のテクノロジーと重力兵器の影響をまぬがれた静粒子発生器(スタティコン・ジェネレーター)と重力場位相モーター(グラビィティ・フェイズ・モーター)の流用によって行われていた。したがって当初はきわめて少数の生産能力しかなく，独立都市への侵略により動力源である発生器やモーター類を得ていたのであった。

〈駆動系の基本解説〉

機甲兵は大戦にも生き残った重力場位相モーターを使用している。このモーターは動力源の静粒子発生器より供給される静粒子により作動するが，その特徴は静粒子の量により出力が変化し自由な回転方向を生みだすことができることである。そのためロボットの関節部には最適といえる。またモーター自体の摩擦系数が他と比較して極度に低く，ていねいに扱えば半永久に使用できる。

〈装甲の基本解説〉

現代の戦車などに用いられている複合アーマーなどとは異なり，機甲兵の場合は一枚の単純な構造だが，素材に特徴がある。装甲に用いられるバイオニウムは重力制御技術によって生みだされた無重力合金である。まず，曲面成形時にその分子構造から極めて高い強度を持つことと，さらに静粒子を帯びると強度が変化することである。戦闘時は静粒子発生器の出力が高まり，装甲強度も最高となる。しかし，弱点としては装甲に一度亀裂が生じるともろいという性質がある。

機甲兵開発史

●これまで「機甲兵カタログ」を連載してきたが，全スペックデータも公開したことでもあるし，今回は第1紀アースト文明における機甲兵の開発状況とその技術進歩について解説していきたい。

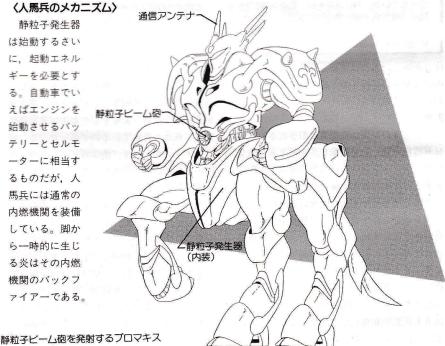
No.1 人馬兵プロマキス

■最初に開発された機甲兵で，悪魔的なデザインは当時の人々に心理的圧力をもたらせた。四脚歩行は非常に安定性がよく，悪路においても充分な行動をとることができた。また人馬兵ののちに開発された機甲兵と比べてもコストパフォーマンスが高く，他の高性能型の機甲兵が製造できるようになってからも量産が続けられた。もっとも現代と異なり，対抗勢力側に同種の兵器が存在しないため，性能向上の競争にせまられなかったことも起因している。

⬅静粒子ビーム砲を発射するプロマキス

〈人馬兵のメカニズム〉

静粒子発生器は始動するさいに，起動エネルギーを必要とする。自動車でいえばエンジンを始動させるバッテリーとセルモーターに相当するものだが，人馬兵には通常の内燃機関を装備している。脚から一時的に生じる炎はその内燃機関のバックファイアーである。

No.2 水機兵アゾルバ

■陸戦型人馬兵に続き，水上，水中の作戦行動を主とした機甲兵が要求された。人馬兵は機構上，防水性にとぼしく自力での大河渡断すら不可能であったためである。水機兵の開発にはさまざまな難問があったものの，その技術成果はのちの機甲兵に大きく影響を与えた。

〈水機兵のメカニズム〉

水中活動においては人馬兵の内燃機関によるセルモーターは使えない。そのため静粒子バッテリーの再開発が行われた。大戦以前にも存在した技術だが，軍事機密のために製造法などは改めて研究しなくてはならなかったのだ。このバッテリーは電気に類似した特性を持つ静重力をパッケージ内に充電しておくもので，発生器を起動させたのちに余剰エネルギーを再度充電する。

また新たに開発された技術として潜水深度調節のための静粒子放射器と，推進のための制重力ジェットの2点がある。放射器は放射板から静粒子を外部に放射することで周囲の

重力場を彎曲させようとし，その反作用で移動しようとするものである。これによって充分に水中活動は可能となったが，重力場制御による移動の操作は高度のテクニックが要求されるため，別の主推進器がとりつけられることになった。制重力ジェットとは吸いこんだ水を重力制御により後方に高速で排出することで推進力を得るというものだ。

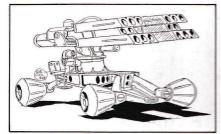
静粒子発生器（内装）
静粒子放射板
制重力ジェットノズル
瞬光弾
魚雷発射口
放射板
制重力ジェットノズル
ウォーター・インテーク

Act.2 独立都市群の反撃

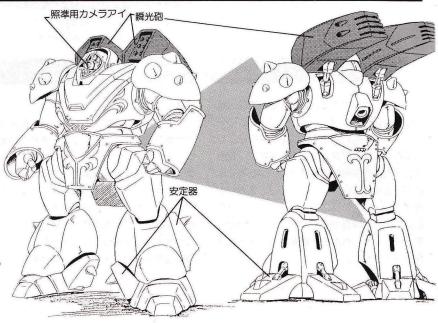
機甲界と呼ばれる動乱期も中期にはいると，略奪者グループも本格的な軍隊化が進み，鉄の軍団という名もつき，機甲兵の生産能力や開発力も向上してきた。静粒子発生器や位相モーターも大戦前のものの流用や，コピーばかりでなく機甲兵用に設計した新型が生み出されるようになった。また独立都市側に防御兵器が登場したことで，開発が促進されたことも特徴である。

〈瞬光弾とは？〉

独立都市側の防御兵器は瞬光弾と呼ばれる一種の重力兵器である。原理はある物体（気体でもよい）を重力コーティングして，同時に重力加速器で射出する。その弾体が標的に命中するとコーティング面がその周囲の物体を連鎖反応的に巻き込みながら崩壊し，その反応熱で誘爆現象を引き起すのである。弾体が強く発光するのは，コーティング面がノーマルな重力場と接触したさいに発生する空間のゆらぎがスペクトル分解のように発光する位相光である。この位相光は制重力ジェットの高出力時にもみられる現象である。

No.3 重射兵モノコット

■この機甲兵はもともと水機兵の陸上型という形で開発が進められたものだったが，独立都市群の瞬光弾に人馬兵が敗れ，対抗上途中で設計変更がなされたものである。人馬兵にもビーム砲が装備されていたが，動力源である発生器からの静粒子を加速しただけの単純なビーム砲では射程距離も，その威力も比較にならなかったのであった。

〈重射兵のメカニズム〉

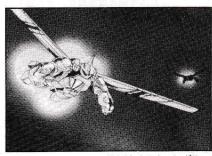
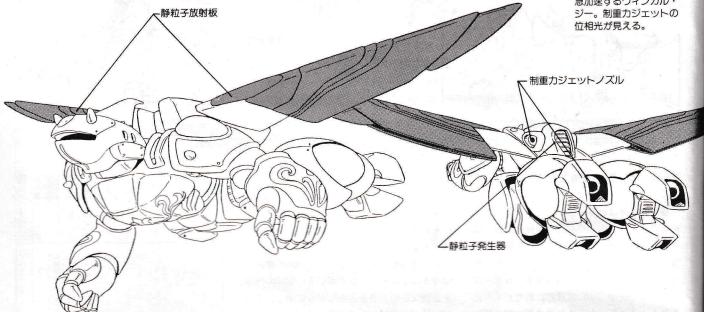
設計変更の要点としては，まず背部に気体を弾体とする方式の6連装瞬光弾筒を2基装備した。気体弾体式は弾体を積載する必要がないためエネルギーの続く限り連射ができるという利点がある。次に脚部の射撃固定用の安定器だが，本来瞬光弾は発射時の反動は火薬式に対して極めて少ない。だが命中精度を少しでも向上させるために装備したものである。

No.4 飛甲兵ウインガル

■空を飛ぶ機甲兵――これは技術を持った野蛮人が生んだ最高の願望の産物であった。ここに機甲兵が正常な精神(?)によって生まれた兵器でないことがわかる。重力制御技術があれば必然的に飛行機はヒルムカたちが乗る円盤上のものとなるはずである。これまでの機甲兵とは比較にならない程の高度技術により，この飛甲兵は生み出されていったのだ。

〈飛甲兵のメカニズム〉

●この飛甲兵から機甲兵用に設計された発生器や位相モーターが装備されることになった。当然のことながら軽量小型化，高出力化がなされ陸戦能力においても遜色はなかった。飛行原理は基本的に水機兵と変らないが，水中と大気の違いを克服する以上の静粒子放射器と制重力ジェットエンジンの性能向上があった。

急加速するウィンガル・ジー。制重力ジェットの位相光が見える。

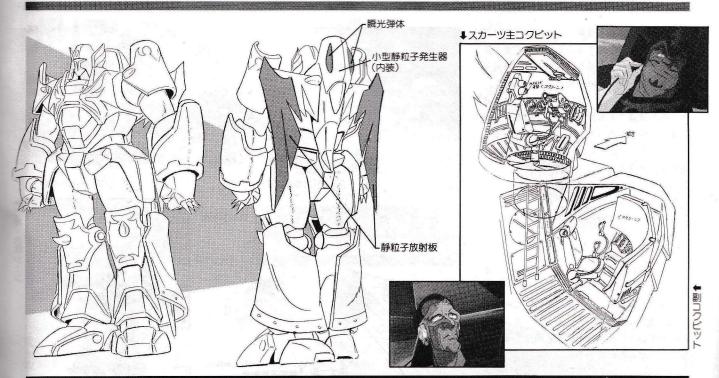
Act.3 ガリアンの誕生

機甲界時代の末期になり，独立都市群の跳空間転移期による脱出計画が始まった。ここにおいて消極的であった防衛策が活発化した。転移基の建設途中に鉄の軍団に襲われては計画実現は不可能である。急きょ鉄の軍団に対抗する兵器の開発に着手した。もとより技術レベルの高いグループであったが，大戦による教訓を守り超重力兵器のような広範囲破壊兵器を生み出すような人々ではなかった。しかも鉄の軍団の機甲兵の保有台数はふくれあがり，兵器の数量的な対抗はすでに不可能であった。そこで少数生産ながら超高性能の機甲兵を開発することになったのだ。その名はガリアンと呼ばれた。

No.5 機甲猟兵スカーツ

■ガリアンが登場する以前に，鉄の軍団は機甲猟兵というカスタムメイドタイプのシリーズを開発していた。使用目的の細分化により数々の試作機が開発されていた時期で，量産化の努力よりも高性能機開発といった本末転倒があたり前に行われていたのだ。スカーツもそのひとつで，プロマキス・ヴィーという単独での行動半径が広がった改良型人馬兵の登場により高レベルの作戦指揮ができる機甲兵が要求された。

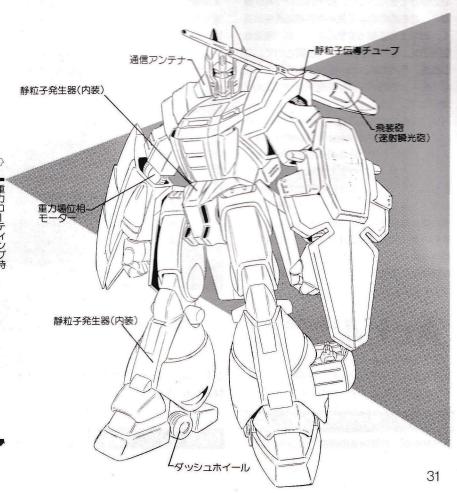
〈スカーツのメカニズム〉

作戦指揮能力に関しては単に長距離通信能力が標準型に比べて向上しているだけの各種ジータイプとは次元を異とした装備である。第一に戦場の情報処理能力に優れ，レーダーの性能の向上と専用の副操縦席の表示モニターが設けられ，さらに空からの作戦指揮，偵察，支援のための鉄鳶機が搭載された。そのため操縦者は2名必要となったが，操縦と指揮に注意を分散できるため，特性を生かせるようになった。鉄鳶機の飛行システムは飛甲兵と変りないが，単純なフォルムであったためメカニズムの簡略化，小型化は比較的容易であった。また，その着陸脚を用いた瞬光弾と重射兵の気体弾体式と比べ，金属を直接重力コーティングし，さらに飛行時の速度を利用できるため弾体の重力加速も強くなくて済むため極度に単純なものとなっている。

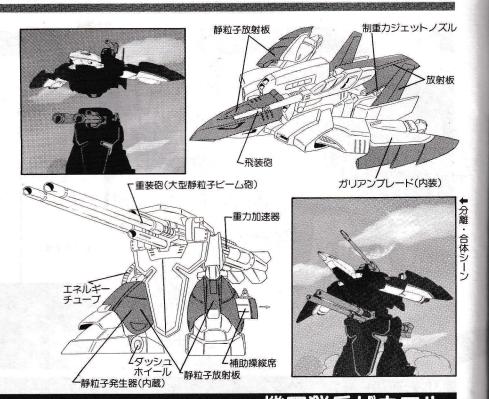
No.6 ガリアン

■独立都市群は本来科学技術レベルが高かったが，さらに転移基の開発過程においてそのレベルは向上し，ガリアン開発に向けられていった。しかし，1番機完成は予想以前の時間を要した。第1に開発グループの主力が転移基に回されていたこと。第2に鉄の軍団の用途に応じた局地戦型機甲兵に対抗するため，汎用性を高めた設計に何度も変更させられたことなどがあげられる。そういった状況において生れたのが飛装改と自走改に分離できる分離・合体機構であった。ガリアンは機甲界においての最強機甲兵となった。だが，極度に高い性能と多彩な機能を与えたため，パイロットの操縦技術は非常に高いレベルを要求されることになった。ここにも量産化をさまたげる要因があったのである。

←重力コーティング時

〈ガリアンのメカニック〉

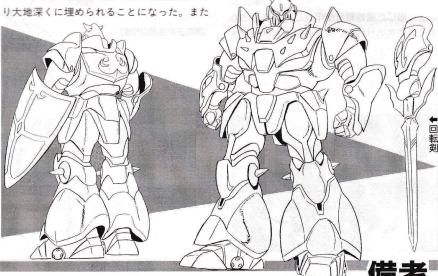
機甲兵の性能向上は駆動系の重力場位相モーターと動力源の静粒子発生器の改良によることが多い。ガリアンではモーターも摩擦系数が限りなく小さくない。飛装型からの空中変形・着地といった駆動系や構造材などの負担を軽減できるのである。また，発生器の小型化に成功し，上半身と下半身にそれぞれ1

基ずつ，合計2基を搭載している。これは飛装改と自走改に分離することからも必要であった。ともあれ，2基から放射される静粒子のエネルギーレベルは飛甲兵の比ではなく，地下への沈航といった機能を可能とした。さらに追加武装である飛装砲や重装砲もガリアン本体の余剰エネルギーで充分まかなえることができたのであった。しかし，高レベルの静粒子を全身の放射板で使用するため，従来のバイオニウム系合金では静粒子の帯磁現象が起きて，コントロールができなくなると予想された。そこで静粒子を帯びない超硬質無重力合金ガリオネット（Galionet）が採用された。

さて武装だが，ガリアンブレードはバイオニウム系の合金を用いている。この折りたたみ剣は重力コーティングしたさいに位相光を発し，硬化し鋭利な剣となる。バイオニウムの特徴である静粒子を帯びると硬化するという点を利用したのである。

No.7 機甲猟兵ザウエル

■ガリアンの活躍に鉄の軍団は思うように侵略活動ができなかった。飛甲兵という高速機があったものの大半の機甲兵の移動速度は遅く，どの土地の都市攻撃に向っても，高速戦闘機の速力を持つガリアンに邪魔されてしまうのだ。そのため，鉄の軍団ももてる技術を全て投入した対ガリアン用機甲兵ザウエルを開発した。

〈ザウエルのメカニズム〉

ザウエルはガリアンのような汎用性は要求されていないので，白兵戦に必要な機能だけがつけられた。それが回転剣と盾である。超硬質のガリオネットによる装甲でも，絶対ではない。高速回転するバイオニウム系合金の剣の威力は装甲の薄い部分なら容易に貫通できた。また高出力静粒子発生器や，改良型位相モーターが採用され，単機同士の白兵戦ならば充分にガリアンに対抗する性能があったといわれる。

――しかし，ザウエルはガリアンとあいまみえる前に跳空間転移基が始動し，機甲界は消滅した。だが1基の転移基の爆発により，周囲に押し寄せていた機甲兵は重力コーティングされ，その後の重力震による地殻変動により大地深くに埋められることになった。またガリアンは脱出しなかった独立都市の住民の守り神としてしばらく働き，その役目が終ったとき厳重にコーティングされ安置されたのであった。

Act.4

機甲界の時代より2万年後，マーダルにより発掘された機甲兵がふたたび活動したころ，小規模ながら改造機甲兵が生れた。

No.8 飛甲兵改ツウィンガル

■物資運搬，兵員輸送の目的で，2体のツウィンガルをブースター付キャリアで連結したもので，静粒子放射板の翼の面積が総重量と比較して減少したため制重力ジェットのユニットをキャリアに装備している。

No.9 重歩哨機シールズ

備考

■マーダルがいくら高い科学力を持っていても，高度な重力制御技術によって生み出された機甲兵を零（ゼロ）から生み出すのは困難である。そこで教育したアースト人技術者に作れるロボットの開発が進められた。それがシールズである。

ガリアン総特集② ストーリー背景と人物の行動原理

●特集の最後は高橋総監督のインタビューと資料を参考にしたキャラクターの行動原理を解説していきます。

クレセント 大銀河高度文明連合

直径12万光年におよぶ大銀河クレセントを事実上とりしきっている。それの統括はすべて中央惑星オムガで行なっている。物語後半の舞台となるマーダルの故郷「惑星ランプレート」もそれに属するものである。

戦争などの人為的なものによる文明の崩壊をふせぐために，人間の感情——怒り，悲しみ——を否定し，それを抑えるための統制をひいている。また，高度文明連合の所属惑星すべて人工天体であり，地震・洪水などの天然の脅威を取りのぞいたものである。超空間転移基によってアーストを脱出したアースト人は，他の精神的に同レベルにある異星人と出会い，このあまりにも人間的でない世界を作った。ただ，それははるかな過去の話であり，今の高度文明連合に所属する人間たちには自分たちの世界がなぜこういう世界なのかとは考えない。また，そういった外部に対する意欲というものを持たない人間なのである。

クレセント 銀河調査監視機構

中央惑星オムガの指示により，銀河辺境の宇宙の自然現象などを調査監視することにより，高度文明連合へむけられそうな害を未然に封じることを任務とする機関。しかし，その調査は「異文明非干渉原則（調査区域に未成熟の文明があった場合，その文明に絶対に干渉してはいけない）」を厳守してのものであるため，結果として彼らは見守ることしか許されていないも同然である。

何らかの理由により，直接異文明に潜入して調査を行なう場合は，機構内のチェック機関である「査察局特別監視班」に「惑星文明倫理委員会」の制定した基準によって通常以上の監察を受けねばならない。もし，基準を犯したときには，査察検事による追求を受け同席した審問官たちによって裁かれることになる。この審問官たちは，調査監視機構に同行しているが中央惑星オムガ直属であり，その権限は宇宙艦艦長よりもはるかに上で（まして一調査官などは相手にもされない）あり，彼らを通してのみ中央惑星への重大事件の報告およびそれに対する判断がなされる。

高度文明連合においては最大の軍事力を保持している機関だが，クーデターの危険性を考えてその装備は高度文明連合の科学力からいえばかなり制約されたものである。

感理統制離脱者 マーダル

個体識別番号B－6－101 感理統制離脱者 惑星ランプレート人マーダル

感理統制離脱者とは，いわゆる先祖返りであり，何の経験もなく感情というものをもてる人間のことである。高度文明連合は，定期的に人々の精神をチェックするが，ほんの一部の人間がこの感理統制離脱者として発覚する。高度文明連合は，この人間たちを社会安定のために区別する必要性があった。彼らはしかし文明連合の一員として扱われ，調査機構の一員として外惑星の調査へと派遣される。

マーダルも幼ない頃より感理統制離脱者の烙印は押されていた。しかし，そのたぐいま

中央惑星オムガ　地上ドーム内

オムガ最高評議会　議長

高橋良輔氏インタビュー

●DMの恒例ともなった高橋良輔監督への最後のインタビューです。監督にはDM創刊以来，毎回心よく取材に応じていただきました。本誌休刊に対しても寄稿文を御自分から書くといってくださいました。さて今回は「ガリアン」の製作を終えられた段階での感想を中心とした内容です。最後まで御覧ください。

「なかなか今度はよかったでしょうという話がまだまだできないね」

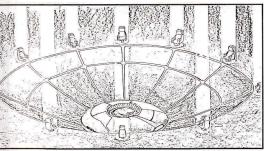
高橋（以下Ⓣ）　最後のシーンは1話で星から入ったでしょう。あそこまで戻る。宇宙のかなり大きい空で終わる。

——マーダルは敗北ですか？

Ⓣ　自分の望んだことは成り立たなくなっていますね。ジョジョたちがアーストに戻ったところで，彼らの活力みたいなものが，ランプレートやオムガの方向ではない方に向かうのを狙ったかたちで。

——最終的にジョジョのマーダルに対抗するものがはぐらかされた形になってしまったのでは？

Ⓣ　20話ぐらいからマーダルはおしゃべりになっていますね。このマーダルをみているとジョジョたちが倒すということでは，かえって納得できないと思うのです。マーダルの方がなにもかも上手（うわて）というか，仮りにジョジョを殺そうと思えばいつでも可能だった。結局，マーダルの相手にはジョジョはなり得なかったし，逆にいえば，マーダルは一方的に自分

オムガ最高評議会　評議室

れなる頭脳を埋れさすことを惜しまれ，調査機構に配属されることなく，中央に残り科学者としての任についた。しかし，彼は知識と知能の増殖に従い，矛盾と倦怠（けんたい），好奇と無知に耐えられなくなる。

やがて，彼は同じ思いを持つ同志をつのり（この人間たちは主に調査機構の人間であった），現在の体制にむけて革命を試みる。しかし，一部の人間の反抗に対し高度文明連合の機構はあまりにも強大であった。革命に敗れたマーダルは同志たちとともに再起を期して銀河外周部へと脱出した。そして，そこは今では記憶にもほとんど残っていない故郷の星アーストであった。

アーストにおける調査監視機構の行動

イラスタント太陽系には以前から，唯一の高等生物（高度文明連合から見ればまだ古代人であったが）の生息する星アーストを監視する隊がいたが，マーダルクーデターの報により鎮圧艦隊編成のために一時中央へ帰還した。彼らには（審問官でさえ），アーストがどんな存在かわからなかったのである。

調査監視機構がアーストにマーダルを発見したのは，クーデター勃発からすでに4年の月日が経過していた。その時点でマーダルは機甲兵軍団を形成しアーストに覇権を唱え，第二紀アースト文明の一部となってしまっていた。「異文明非干渉原則」により，調査監視機構はアーストに干渉できず，定点監視を続けるしかなすすべがなかった。

調査監視機構のそれぞれの任地で任期は5年である。マーダルを発見した隊はその任期終了以前，ただ一回だけ干渉行為を行なった。それは，12年前（物語の始まった時点）のボーダー城陥落時，アズベスに連れられて脱出するジョルディ・ボーダーの救出である。アースト文明の真の継承者を残し，アーストにおけるマーダルの独裁に楔を打っておくためである。（しかし，これは審問官の間で一大審議をかもしだした）その後，監視を続けたまま12年の月日が流れる。アーストでの情勢はマーダルに有利な方向へと進んだ。しかし，それはアースト内のことである。そして非干渉原則があった。

アーストに対する監視班も3代目になっていた。その中のひとりにB級調査員ヒルムカがいた。

若き日のマーダル（30歳）

B級調査員ヒルムカの行動

ヒルムカはアーストの現状調査のためにアーストに降りたった。彼女のマーダルの野望の目標がどこにあるかの判断は上司とはちがうものであった。マーダルの野望はアーストの覇者になるだけで終わるのか？　と。しかし，その確証を得ることはできずにいた。そして，調査中，彼女は白い谷に眠るガリアンを発見する。その戦闘能力を知るにおよんで，マーダルの軍団にも対抗できるのではないかと考えはじめる。しかし，自らがその行動に出るわけにはいかなかった。

そこで，ヒルムカはアーストの住民でガリアンを操縦するに足る素質を持つ人間に催眠教育（高度文明連合では一般的なもの）を施こしマーダルに対抗させる計画をたてる。現地住民との直接コンタクトを禁じられているB級調査員としてはあまりにも任務を逸脱した行為ではある。しかし，彼女は自らのその計画を実行に移すのを止められなかった。（彼女もある種マーダルと同様の先祖返りの極端な人間なのであろう。高度文明連合から見れば，あのウーズベンでさえかなりの過激分子なのである）

ヒルムカ（18歳）

高橋良輔氏インタビュー

の思いを出していただけでした。そういう役割としてジョジョを置いたということですけどね。20話以降はそれまでためこんでいたマーダルの思いが実現化する過程であり，すべてです。一応アーストはマーダルの侵略を受けましたが，具体的に悪役には描いていません。だから，ジョジョがマーダルを倒すという結末とした場合，マーダルの持つ重み，ドラマとしての厚みがこわれてしまうのではないかという気がしますね。そこまでやらなくてもいいんじゃないかと。完全に相手がギブアップすれば命までとらなくてもいいんじゃないかと。それでジョジョのキャラクターを損（そこ）ねないで一応の決着という形にしました。

——高度文明連合の問題とか，色々残りましたが？

Ⓣ　結局，彼らもジョジョたちにとって敵というより，そっちの方向にいってはいけないという世界だと思います。ランプレートのイメージとしては，小さいことでいうと，朝，起きてふとんの中で「さあ，行こうかなあ」と思ったときに，ちょっと気持ちが出遅れちゃって，半分起きているような，眠っているような。ふとんの中は居ごこちがいいんだけど，なにもない。思い切って起きて外の世界に行けば，そんなことからは抜け出れる。しかし，その間にふんぎりが必要だと。そんな人間の持つ保守性のよくない面が出ているわけです。ランプレートという世界は悪い時代にとりあえず立てた理想の社会ですが，その社会が必ずしも満足できるものではない。だが，思い切ってそこから出られないという壁にぶつかったままで止ってしまった状態です。そうはいっても社会の役割とか，負うところというのは非常に複雑だし，物語というところで単純化はしています。

——そのあたりでマーダルの力が？

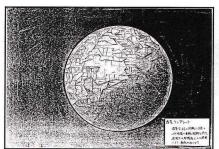
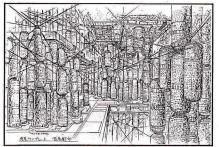
Ⓣ　そう，マーダルは自分が生きている社会に対して強いいらだちがあり，ふとんの中にいたいってやつを，ムリヤリふとんをはがしてやることが必要と考えたわけです。その行為自体は悪魔的ではあったが，一人や二人の不幸を禁止するあまり，全部を決めつけてなにもやらない，よくも悪くも変化しないことが一番安全だという考え方，そっちのほうが

のちにヒルムカの行動はその与えられている任務からはいよいよ逸脱し，アースト住民への直接的協力となる。その行動が，審問委員会により告発を受けるが，彼女の倫理概念とはあまりにも離れた審問委員会の態度を怒り，彼女は脱走する。そして，より近い存在と思われるアースト住民に対し，自分の持つ知識と技術を使って協力し，マーダル政権への反抗勢力である白い谷の軍師的立場となる。

イラスタント銀河民間人

ハイ・シャルタットとマーダル親衛隊

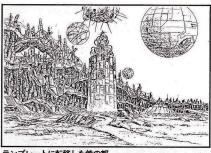
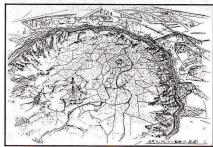
ボーダー王国滅亡の年，ジョルディ王子探索を兼ね，ある計画がマーダル自身の命により実行に移された。それは，マーダルのクレセント銀河へむけての再クーデターの際，文字どうりマーダルの手と足となりその計画を押し進める原動力となる親衛隊の設立計画であった。そして，各地方より優秀な少年が選びぬかれ，マーダルの近従としてさまざまな英才教育を施された。

ハイ・シャルタット（17歳）

惑星ランプレート全景——完全な人工天体である。

ランプレートの階層都市——人工照明により昼夜の区別がある

計画開始のその年，わずか5歳の孤児が鉄の城へつれられてきた。彼はまたたくまに頭角をあらわしリーダーの地位を獲得した。9年後，正式に親衛隊が発足し，彼，ハイ・シャルタットはマーダルじきじきに親衛隊長に任ぜられるという栄誉を得た。

親衛隊員には，おのおの飛甲兵を与えられ武人としてもエリート将校として保証された。ただ，それだけに各軍団の将兵からのねたみ，そねみの類は後を断たなかった。

ランプレートに転移した鉄の都

転移した鉄の都全景

ハイは，あまりにもマーダルに対する尊敬と慈愛の念が強すぎ，その行動はマーダルへの盲従のきらいがあった。そのため，惑星ランプレートで自らの野望に破れたマーダルをおってランプレートに残った。（マーダルは彼にそうしてほしいとは望まなかったと思う。）

ハイ・シャルタットと親衛隊

よほど危険じゃないかと。それよりも全体にとっては仕方のないことだというふうに思ったほうが健全だと思うのね。だからマーダルも平隠に生きているだけじゃ，生きているうちに入らないだろうという考え方をもっている。その象徴がジョジョにみせたフェリアのレリーフ姿なんです。フェリアは20代前半でレリーフになって死んではいません。生命は動いてはいるが，同時にアクシデントは起きないし，病気にもならない，歳もとらないと。マーダルはジョジョにこのような永遠の生命が，生きていることになるのかという問いかけをしている。そこでジョジョはそんなのは生きているうちに入らない。だけれどもマーダルのやり方を肯定することができない。根拠はないのね。でも思い出されるのは親父が殺されたりとかアベズスの最後とか，谷の仲間が死んでいったこととか，それを含めて不幸にして死んでいくこととは違うんじゃないかって。ジョジョはそんなにしゃべらない子ですから，そういう解説まではしないけど，何かが違うといって，マーダルにあくまでもはむかっていくのです。

——マーダルがアーストの人間に行なったことはなんだったのでしょうか？

Ⓣ　ある意味で100人の子供がいて，成長するなかで，5人が死んでいったとします。残された95人の子供たちは，5人がトラブルに巻きこまれて自分の前から消えていったことはすごく勉強になるだろうと思う。そういうものは危険で，そういうことをやるとこういうしっぺ返しがくると。それはあくまで5人が誰の意志でもなくて，自分の意志でそういうものを引きあてた場合。人生の貧乏くじといったね。ところがマーダルはその貧乏くじを自分で割り当てていっているんだよね。演出しているというかね。僕自身はあらゆることで統制を受けることが嫌いな世代で，ちょうど戦後民主主義の申し子みたいなところがあってね。ランプレート人社会のようなものに対しての恐怖と，相反するマーダルのような者に強制されることに対する反発がある。だから意識して「ダグラム」からずっと取り入れているテーマとなっている。そのくせ，リーダーシップに対する必要性はすごく感じて

再生されたフェリア

ジョルディ・ボーダー（12歳）

アーストの真の勇者 ジョルディ・ボーダー

マーダルによるボーダー王国侵略の際，忠臣アズベスの手によってのがれた世継の王子はその後もアズベスの手によって勇者たるべく教育された。

白い谷で伝説の鉄巨人ガリアンと出会った王子ジョルディは，ヒルムカにより催眠教育を受けガリアンの乗り手として対マーダル勢力の中心人物となっていく。

彼はまさに生命力にあふれるアーストの象徴たる人間である。まだ，成長過程にあるがなにごとにも屈しない行動力，そして，潔さとりりしさを持っている。彼の魅力に魅かれ人々は彼の元につどいはじめる。白い谷の族長ダルタス。マーダル配下の最強の戦士だった騎士ランベル。一時は，マーダルの下にいたが反旗をひるがえした褐色の人馬兵軍団を率いるドン・スラーゼン卿。

マーダルも，彼の素質に魅かれ，おのれの野望を達成するうえでの力として（ハイ・シャルタットよりもむしろ）ジョルディを望んでいたようだ。

忠臣アズベスを，マーダルとの戦いの中でなくしながらも雄々しく戦い続け，ついに母フェリアとアーストの大地を自分たちの手にとりもどす。彼は，けして高度文明連合のような人間の生命力を否定した世界を作ることはないだろう。ある意味で，ジョルディはマーダルの目的の真の後継者といえるのかもしれない。

アズベス（享年54歳）

ドン・スラーゼン（46歳）

ダルタス（32歳）

マーダル（享年53歳）

ランベル（31歳）

チュルル（10歳）

DM創刊以来，「ダグラム」から「ガリアン」までの作品の特集ページを組むにあたって，以下のサンライズスタッフの方々に，いろいろな面で惜しみない御協力をしていただきました。この場をかりて，御礼申しあげます。（編集部）
高橋良輔，大河原邦男，長谷川徹，井上幸一，今西隆志，山本之文，塚本裕美子，飯塚正夫，他サンライズスタッフの方々へ（敬称略）

高橋良輔氏インタビュー

いるわけね。自分の中にも矛盾があるんだけど，リーダーシップなのか，独裁なのかというのは難しい。だからいつもそれに対する答えは明快には出していません。クリンにしても，ジョジョにしても答えが出せない。こうなんだからだめなんだよという部分を主人公に代弁させているわけです。主人公というのはどちらにしろ最初から立場がない（笑）。共鳴していないのね。どちらの立場にも完全になりきっていないというか，たった一人なんです。僕の中にずっとあるのは他人の選択に自分が完全に従ってしまうというのを，主人公だけは拒否したいということ。これは世代だけの問題じゃなくて，もう個人的なことなのかもしれない。

ストーリーを引っぱっていったのは，マーダルだったと思っています。マーダルが事を起こして，周囲が反論したり，従ったり，またマーダルが考えを述べることによって，ああ，俺は反対の立場だったんだと納得するわけで，マーダルとむかい合うと自分がわかるという役割があると思います。

キリコとジョジョの差というのもそのあたりだと思う。キリコは非常に行動的というか，主導型とすればジョジョは，考え方ははっきりしているが，どうしても受動的になっている。

──ジョジョはキリコとクリンの中間という感じで，印象も強かったと思うのですが？

Ⓣ　そうね，なかなか今度はよかったでしょうという話が，まだまだできないというか。僕自身ではね。３本作品をやって，５年やったらいいのができると思っていたけど，とても，とてもだね。「ダグラム」は人間は描けたと思うんだけど，ロボット物としてアクションが弱かったし，主人公の個性を強くした「ボトムズ」で反省点を直したけど，世界をつくる上で，人間臭い部分より，もっとＳＦ的な方向にいっちゃったでしょう。それに関してもいろいろ反省があって，同時に年齢層的に高いところを狙いすぎて，「ガリアン」では単純明快なロボット物をやろうとした。でも，やってみると意外とキャラクターが多くなっちゃって。なかなかアニメーションもたいへんだよ。

読者⇔モデラー⇔編集部の交流ページ

DM模型サロン

●DMも今月でしばらく休刊です。今回が最後だからと
手を抜かず、せいいっぱいがんばりました。
いかがでしたかディオラマは？

PART 1 ざんげコーナー

木嶋「DM休刊って本当ですか？」

C　「うん，色々な事情があるけど，僕らとしてはもう一度とアニメキャラクターとプラホビーがその他の分野のホビーというものを見直してみたいと思っているのね。そのために一度精算して，僕ら自身が考える時間が欲しいなというところなの」

江口「でも，どう考えてももったいないですね。せっかくこれだけ固定読者がいるのに」

C　「突然で読者の方々，特に創刊号からずっと読んでくれた方に申し訳ないんだけど。色々な意味でがんばってDMを再創刊するつもりなんだ。今の中学生の読者が高校・大学生になっているころかもしれないけどね」

田中「僕らの模型作りは，あくまでもホビーですからね，そのときはお手伝いしますよ」

れっどしょるだあ・木嶋功

PANZER LEADERS 亀山浩志

C　「どうもありがとう。仕事なら今でもあるよ」

亀山「そういうのがこわい」

C　「では最後のざんげコーナーいってみましょう」

木嶋「どうせ，また『**ヘタ！**』とか『**設定と違う！**』とかきているんでしょう」

江口「木嶋，おまえ暗いぞ」

木嶋「暗くもなるわい！」

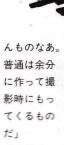
C　「のっけから暗いな。ではまず**東久留米市の松浦克敏くん**の葉書から。『**ショウルームのアザルトガリアンの左足のノズルがないぞ**』

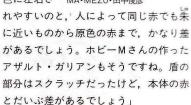
　実はワシも気がつかんかった」

田中「輸送の途中ではずれてしまったんでしょうね」

C　「次に大阪市の**菅原巧二くん**からショウルームのモデルについて，『**プロマキス・ヴィーのしっぽですが，先端から２番目に穴があいてますよ**』という指摘が」

木嶋「セッティングのとき気付いていたけど，印刷されるとけっこう目立ちますね。僕が作ったわけではないので，パテ埋めしても塗装のとき困るし」

江口「混合色だから，その場で作っても，同じ色が出るかどうかわからんものなあ。普通は余分に作って撮影時にもってくるものだ」

MA・MEZO・田中俊彦

田中「ガリアンの赤も困るんですよね。下地の成形色に左右されやすいのと，人によって同じ赤でも朱に近いものから原色の赤まで，かなり差があるでしょう。ホビーMさんの作ったアザルト・ガリアンもそうですね。盾の部分はスクラッチだったけど，本体の赤とだいぶ差があるでしょう」

木嶋「そう，だからキットのほうも成形色を赤にして欲しかった。素組みだけって子もけっこういるしね」

亀山「ところで，重装改はどうやって合体するのかな。分離は納得できるの，絵でみせてくれたから，でも合体はどうしても無理じゃないかと」

江口「ゆーたら，あかんちゅーに」

C　「今回のガリアン特集を読んでいただけ

れば わかると思いますが，ガリアンは一種の反重力によって浮かびますので，分離のときと反対に進めばちゃんと合体できるのでは？」

れっどしょるだあ・江口敦彦

木嶋「苦しいですね。話題がずれ始めていますんでなんとか……」

C　「さあ，そろそろざんげに戻りますよ。次は**宇部市の石井健くん**の葉書でゴーグのディオラマについて『**①ラブルの銃はもう少し大きいほうがよかったですよ，②橋はもっと高かったはずです**』」

江口「ラブルの銃に関しては悩んだ点で，アニメではけっこう大きく描かれていまして迫力があるんですが，設定ではあの銃は背中につけるようになってて，あまり大きくするとみっともなくなるんです。ディオラマ撮影と割り切るなら，大きくもしたんですが，単品撮影もあったので設定通りにしました」

木嶋「橋げたは確かに低かったのかも知れませんね。むずかしいのはあの橋はデフォルメしているんで高さはあえて無視したんです。ごめんなさい」

C　「ざんげコーナーらしくなってきたな。さて次は『青の騎士』。あちゃー，またずいぶん来てるな。**静岡市の藤波紀夫くん**『**ストロングバックスですが，第6号に出たのとよく似てますね**』と**深安郡の鈴木章悟くん**の『**ストロングバックスの残がいは68ページに衝撃によってボディが歪み反動でコクピットが開いた，となっていますよ**』」

亀山「僕はベースとストライクしかつくってませんよ」

中村「僕はクラッシュベルゼルガだけです」

C　「ハイハイ，これも僕のセッティングが悪かったんです。あとバックスは御指摘のように流用品です。ある程度の固定ポーズにしたモデルは他に使い道がないのでこういったように流用されることが多いのです。その次は**大阪市の藤岡万也くん**『**疾風！　飛甲兵の前からみたウィンガル・ジーの顔がラインを消していない。模型初級講座にもでているじゃありませんか！**』」

木嶋「もっともだ」

C　「ちゃんと消したんだけど，撮影中に下に落ちちゃって，顔のパーツが割れちゃったのね。スタジオにパテもないし，塗装でごまかしたつもりだったけど，写真にしっかりでているのね。では，まだまだ葉書も残っていますが，ページもつきたようですので，このへんで。では3年間，おつき合いして下さった読者の皆様に対して一同，礼！」

（一同おじぎする）

Fin.

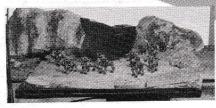
中村 忍

PART 3 改造・スク…

No.…

1/130マーダル軍指…

●プロローグ

木嶋(以下㊍)「ちわ～」

C「おーっようきた。さっそくだが仕事だ」

㊍「……　いったい何を作れと」

C「今回は，指揮戦車か，モノコットだよ」

㊍「えっモノコットって木型ですか？」

C「そうだよ。木型があるから複製して」

㊍「思いきってパス！」

C「じゃあ，指揮戦車だ！」

㊍「あの～っ」

C「〆切は1月31日ね。よろしく」

と言うわけで毎度のことなら，このようになってしまう。やはり運命なのでしょうか？

●悪魔の指揮戦車（製作）

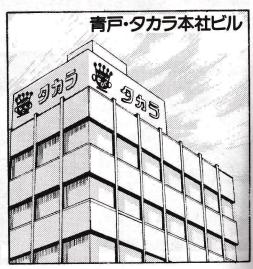
はっきり言ってこれはプラ板の張り合せですが，スケールが1／130ともなると全長が400㎜を越えるものになります。こーなると各ブロックにわけて作るしかありません。

No.1／これは1.2㎜のプラ板（サイズB4）から切り出して上部を100㎜，下部を135㎜のプラ棒で固定して下さい。

これは，図面から割り出づらい寸法をノギ

PART 2 モッくん，デー坊，ルコちゃん タンポポ隊

ハチャメチャ タカラ本社訪問記

by あむろ・れい

ラッチコーナー

揮戦車 れっどしょるだあ・木島 功

ス（工業用の測定機）か，定規で測り，その寸法通りプラ板を切り，接着して箱を作ります。(ツヴァークのときと変わらんな～)

この箱ができたら内側に５ミリのプラ棒を接着して強度をもたせないと製作中に破壊するかもよ。

次にNo.２とNo.３は，同時加工しないと寸法が合わなくなるかもしれませんので，まず正面に出るブロックを作り，これをNo.１に接着してNo.３のブロックの正面と上面を接着します。(図①)

さて，これからが，問題です。このふたつの側面は，寸法の割り出しがたいへんなので，現物合わせになるでしょう。とくにNo.３は，かなり複雑にゆがんでいるので下面を先に接着した方がよいでしょう。

No.４は，文章には，ならないので図②を見て下さい。なお，寸法は現物からてきとーに割り出すしかないでしょう。これでだいたい形になります。

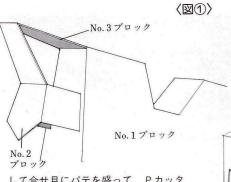
●モールド（ざんげがこわい）

㊍「……………」

C「これ！　どうした。早く解説しなさい」

㊍「私も解説したいのですが，0.5㎜のプラ板を接着したぐらいしか覚えていません」

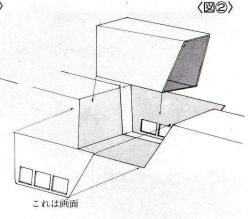
C「それでよく作れたものだ」

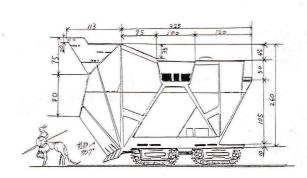
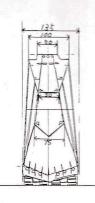
㊍「はい。モデラーの悲しい性です」

と言うわけで，本当に0.5㎜のプラ板を接着して合せ目にパテを盛って，Ｐカッターでラインを入れただけのものです。

●シャーシ及び塗装（やっと完成）

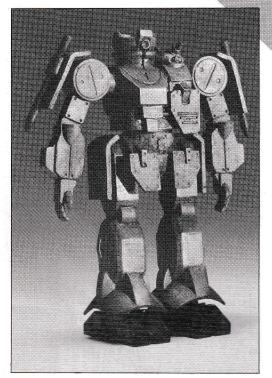
このシャーシは，デフォルメ戦車のシャーシを４個使用したものです。これをプラ板とプラ棒で固定しました。塗装は全体をジャーマングレイで塗り，あとはモールドにそってフラットブラックをエアブラシでふいたものです。

●おわび

はっきり言ってモールドの足りないところがありますが，大きさに圧倒され自分がどこまで作ったのか，わからなくなり〆切日になってしまいました。モールドのない部分は笑って許して下さい。（いつも変なものばかり作ってすみません）

〈図①〉

〈図②〉

やっぱりタカラの受付のお姉さんは バービーではなかった！

No.2
1/100プラキャストキット・シールズ

MA·MEZO·田中俊彦

※プラキャストキット・シールズのもらえるガリアンマークキャンペーンは昭和60年3月31日しめ切り，最後のチャンスですよ。詳しくは93ページを参照して下さいね。(編)

今回僕が作ったシールズは，個人的にも欲しかったので，「こいつは新年から縁起がいいや」などと思い，大喜びで製作にはいった。

ところがこいつを全可動にしようなどと思い，肩など一部のパーツを新造，キャストで量産したのですが，結局時間の都合で全部固定してあります。

また全体としてはプロポーションもいいし，気泡も目立たず，初心者でも作れるよいキットなのだが，原形が木型のせいか，木目まで再現されているし，表面を削ると小さな気泡がたくさんでてくるので，ここはときパテで入念にうめましょう。

なお，ものがメカなので削るときにエッジを落とさないよう気をつけて下さい。各部の接着には瞬着よりもエポキシ系を使い，プラ棒等を補強に入れると強くなります。それから肩や足の部分にモビルスプリングを使っていますが，直角に曲がるようなところは真鍮線，曲線にはリード線をいれるといいです。

塗装ですが，まず明灰白色を吹き，下地をチェックしてＯＫならば，黒鉄色を吹いて，水性のジオラマカラーでドライブラシして完成です。

だいぶ下地等粗いところもありますが，なにぶん初仕事ということで大目に見てちょ。

No.3

1/100 SAK アゾルバ

れっどしょるだあ・江口敦彦

〈図①〉

0.5mmプラ板より切り抜く

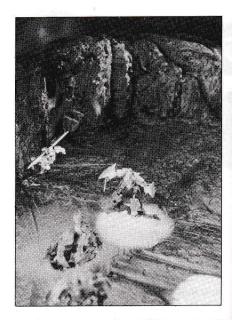
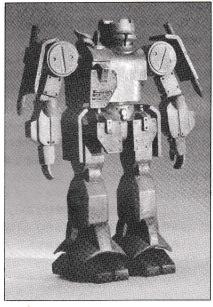
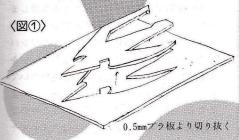
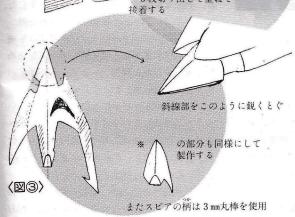
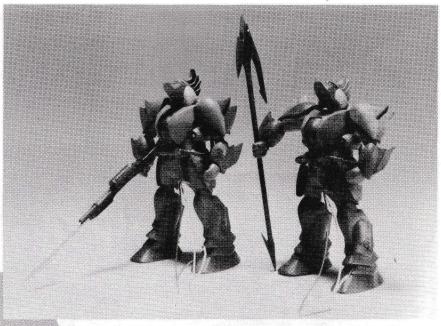
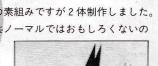
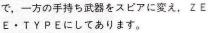
〈図②〉

同じものを
6枚切り出して重ねて
接着する

斜線部をこのように鋭くとぐ

※　の部分も同様にして
製作する

〈図③〉

またスピアの柄は3mm丸棒を使用

“水中を進行中のアゾルバを”ということで，キットの素組みですが2体制作しました。ただ，2体共ノーマルではおもしろくないので，一方の手持ち武器をスピアに変え，ZEE・TYPEにしてあります。

●スピアについて

今回の制作で改造らしきものといえばこのスピアだけですが，作り方はいたって簡単です。図を見てもらえば大体わかると思いますが，ほとんどプラ板からの削り出しだけです。（ただし，サイズについては，自分自身のイメージでかなり大きなものになりました。この方が迫力があってよいと思うのだけど，どんなもんだろう？）

●塗装，その他について

カラーリングは潜水艦のイメージを出すため，指定を無視してブルー＋グレーで仕上げました。又，目の部分は電飾を行い，クリアーオレンジ＋クリアーイエローで塗装しました。

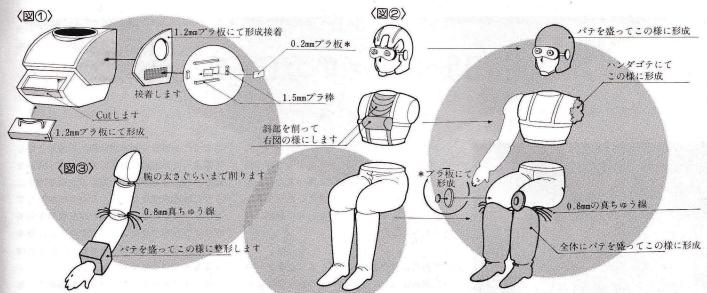
NO.4

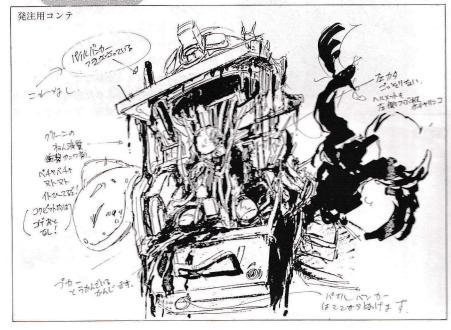
1/24クラッシュ・プロトストライクドッグ（＋1/35ストライク＆ベルゼルガ）

PANZER LEADERS・亀山浩志

今回はⅠ／24ストライクドック改造プロトストライクということで，前回戦士の死で使用した改造ストライクをもらいました。そして，僕は金縛りにあったのです。読者のみなさんは，もうおわかりのことと思いますがXATH－02と01では，ほとんど違うのです。そこで今回は，脚部以外は，ほとんど改造。（もうひとつ別にストライクを買ってきたのです）使用できる部分は，そのまま流用しました。外形の改造－スコープ，アンテナ，ショルダーアーマー等は，デュアルマガジン11号のⅠ／35ストライクドック改造のページを参考にして下さい。上記以外の改造について説明すると，ボディがちょっと，キットのままだと，弱く小さいので，両側に0.2㎜のプラ板を貼って形成します。今回は0.2㎜でそんなに変化はみられませんでしたので，これは思いきって1.2㎜ぐらいもってあげるとガッチリしたボディになるでしょう。

次にコクピット内部について，コクピット内は普通のATと同じ配色ということでしたが，独断と偏見で，内部も真っ黒にしました。パイプ類は，真ちゅう線やリード線を使用。死体は，Ⅰ／24スコープドッグのキリコを使用，それぞれ真ちゅう線を通しポーズを決めて接着しました。頭部（ヘルメット）は，パテを盛り形成しました。左肩の部分は，ハンダゴテを使用し，いかにも肉がはみ出しているように形成していきます。《一言／もしヘルメットがなければ，もっと過激に脳みそ炸裂，目玉はみ出し，顔の肉をちぎるとか，やっていたのにな～残念！》

さて今回のメインは，見ての通り衝撃緩和液。色々と策を練ったのです。かん天を使お

うかとか etc。でも，もっといいものを発見それは，メリテルを使うこと。メリテルは実際，スーパーポリパテ等にまぜて柔かくするためのものでしたが，今回は直接メリテルを使って表現してあります。メリテルは，土筆レジンより発売されています。そして，なんとメリテルは，色をつけることも可能で，今回は，クリアーブルー少々と，ＢＬ少々まぜて，汚れたオイルのようにしてあります。流れの表現は，とうめいのプラ板を，細く切って最初に接着しておいてその上にメリテルを流して行きます。メリテルを流す量は少量にして下さい。大量に流すと高熱を発しプラスチックをとかしてしまいますので要注意。

ジオラマベースについてですが，サイズはＢ3パネルを使用。プラ板をストーブ等であたためてぐにゃぐにゃにし表現してあります。1／35ベルゼルガは，各部切り離して，装甲など削って形成してあります。

No.5

1/35ベルゼルガBTSII

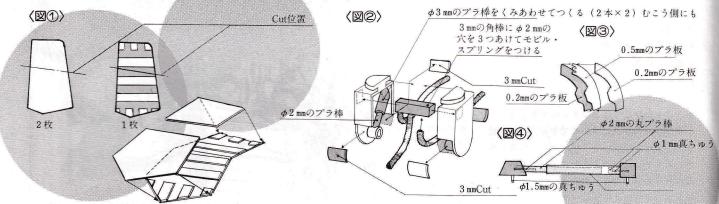
中村　忍

今回はいつもより多く時間をいただいたのに，また時間が足りなくなりあせって作ったため数箇所，雑または設定と異なるところがあります。最初にあやまらせていただきます。本当にごめんなさい。そのかわりに関節に力を入れたつもりですから。

それでは本題に入ります。まず左肩アーマーの解説から。これは0.5㎜プラ板を図面に合せてアーマーの形に3枚切り出します。そしてうしろに折れるところで3枚とも切断し，その内1枚分，穴を開けるように細く切り，残りの2枚の間にはさんで接着します。(図①)

左胸センサーはA8部品にセンサーより少し大きめの切り込みを入れた透明プラ板のカバーをつけたこと以外前回と変りません。同じように右肩センサーには透明樹脂を使用してみました。両肩関節部は丸ごと作り直しました。軸はφ3㎜丸棒，他はプラ板製です。

ひじ関節内部はφ3㎜，2㎜丸棒を使ってピストンのようなものを入れ，その間からモビルスプリングを通しました。内側は設計ミスで1本しか通せませんでした。(設定では2本なんですよ)(図②)

手の甲のアーマーは0.5㎜プラ板製です。モールドは省略しています。(怒んないで！)指の内側はモールドを入れ色を変えました。盾とパイルバンカーは1番最後に作業にとりかかったためごらんのありさまで，もうなにもいえません。作り方は形が違うだけで前回までと同じです。(グッスン)胸のロールバーは中央の部分をφ3㎜丸棒に変えたもので

す。銃は前回までのカバーの他に，銃口とその下の部分やマガジンの付け根のグリップ前部が新しくなりました。

コクピット部全体は1㎜せばめてあります。アンテナ(アイスラッガー)は0.5㎜プラ板を0.2㎜プラ板ではさむことで前に穴を開けました。(図③)

股関節(こかんせつ)は全部作り直しました。キットからC22，F4，F5といったジョイント部のパーツを流用し，プラ板を張り合せます。またせっかく別パーツにしたのですから，上部のコクピット部との間にφ3㎜丸棒を入れ横左右の可動ができるようになりました。

ひざ関節は新パーツでスクラッチして，可動範囲を広げてあります。(設定通りです）軸は真ちゅう線，他はプラ板，ポリパテ製です。そして前後にモビルスプリングを2本通しました。脚部のスタビライザーは1㎜プラ板製で側面の可動用シリンダーはRC(ラジコンカー)用の透明パイプ（外径3，内径2）を使いました。その軸は，スタビライザー側は1／100グフのノズルを排気口を開けずに複製し，側面φ2㎜の穴を開け，そこにシリコンゴムを流し込みます。硬化後真ちゅう線をさしこみます。脚部側の軸受けはエポキシでφ6㎜の棒を作り，5㎜の長さに切り，スタビライザー側と同じ寸法でシリコンを流します。なぜシリコンを入れるかというと，同じ面の延長上の2軸ではないので上下移動のとき横のクリアランスを考えなければならないからです。(図④)

またベルゼルガも，スコープドッグのように爪先が可動するようになりました。しかもリアルなデザインで可動したとき内部にシリンダーが見えるのです。(図⑤)

さらにグライディングホイールも足裏に新設し，回転の他に真ちゅう線で作ったバネでサスペンションができるようにしました。(図⑥）またすべり止めのパターンは0.2㎜プラ板製です。

最後に汚し塗装がまったくできなくてすみませんでした。

ぬわに〜今月で決戦だと〜〜〜っ!?

どういうわけだ〜〜〜っ!?

ハッ…今度の火曜日の……

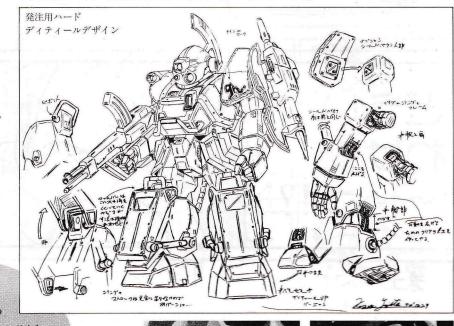
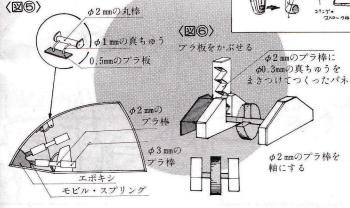
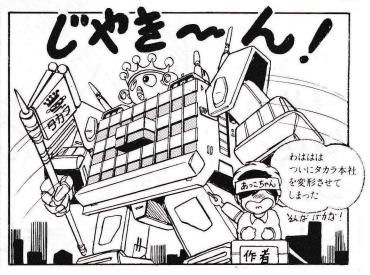
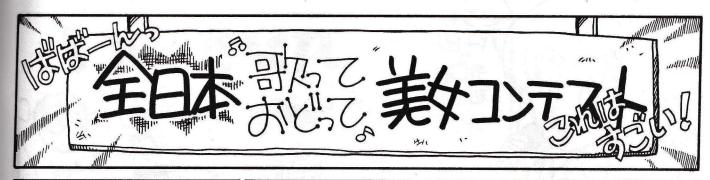
な…なんとわかりやすく説明する奴だ…で…手は,うってあるのか?

デュアルマガジンが今月で,お休みするからで〜〜す♡

きっぱり

フ…フフフ…長い戦いにいよいよピリオドをうつ時がきたか……

どこが長いんじゃい…

全日本歌っておどって美女コンテストでです!

さあ！ いよいよ始まりました
歌は流れる，あなたの胸に
歌う子，おどる子，どーせ
だったら美女がいい♡では
『全日本 歌って おどって
美女コンテスト』スタート
で〜〜す!!

カ！

小林

バンザーイ！
どうも…
バービーです
今日は，
私の
ジャズ
ダンスを
御覧に
いれます♡
ちば
しみず
しいば
RUN
もらった！
バッチシ……
調べとき
ましたよ…
あの
審査員が
スケベって
こともね…
SUKEBESUKE
KEBESUKEB
BESUKEBES
SUKEBESU
ほ…ほんとに
だいじょうぶ
かね……
ま
だから，水着に
したんですよ…
それに万一のこと
を考えて二重三重の
わなが……
…しかけてあります
このあとの中休みで
舞台に，ワックスを
ぬるんです…
そのワックスを強力な
やつと取り替えて……
フフフ………

チュルル
ちゃん
でーす！
いやー
よかったですねー
では。
エントリーNo.3!!
見えたー♡
最高!!
きゃあっ
ちば
しみず
しいば
バカー
逆効果
じゃないか!!
どてっ
某TV局
早く！ 早く！
ページが，終わっちゃうよ！
最後くらい華々しくやろう
フフフ……
こんなことも
あろうかと思って
彼女の上のライトを
落ちやすくして
あるんですよ…
だから……

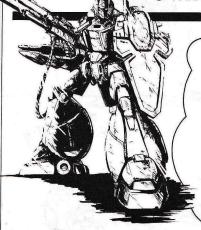
ニヒヒ…
クフフ…
うんうん
よしやれ！
ドドドドド
わーっ
終っちゃう！
グイ
ドッ
どんがらがっしゃん
それでは，また
いつか必ず
お会いしましょーっ
ありがとう
ございました！
なんで…
どっかんぼ！

モデル製作／杉山嘉浩（れっどしょるだあ）
アイデア協力／木嶋　功（れっどしょるだあ）

マキちゃんの模型製作講座　中級編

MAKING OF S・A・K

構成・イラスト／明貴美加
創作／著作物

第3回○君にもできるディティールアップ！
○1/100S・A・K No.8 アザルトガリアン使用

改造する個所
①上腕部パイプ
②手首のディティールアップ
③主翼部先端の切りこみ再現
④シールド取付け穴の再現
⑤シールド裏のディティールアップ
⑥背部モールドの再現
⑦飛装砲の可動
⑧自走改・コクピットのディティールアップ
⑨ダッシュホイールのディティールアップ
⑩重装砲・パイプ類ディティールアップ

使用する工具

○ピンバイス
・小さい穴を開けるのに絶対必要です！

○デバイダー
・部品や切断個所等の計測に使用します

○液体接着剤
（レベルプロセメントなど）

○瞬間接着剤

○プラ用パテ

○カッティングシート

○工作用カッター

○プラ用ニッパー

用意する素材

○工作用スプリングと真ちゅう線

○プラ棒　・どちらも大きさは，解説を参考にそろえて下さい

○チョロQのタイヤ（後輪を4ヶ）
・特にチョロQとは限りません。自分で気に入ったものを使用して下さい

○メッシュ（小さな金網）
・コクピットの改造に使用します

※他に用意するもの※
○ポリパテもしくはエポキシパテ
○鉄やすりと耐水ペーパー
○プラ板
○Pカッター

ACT.1 腕部のディティールアップ

この腕部のディティールアップ個所が一番多いんだけれど，ひとつひとつはそれほどむずかしくありません。あせらないでチャレンジしてネ。

①上腕部パイプ　②手首のディティールアップ

P3

2㎜径のスプリング

部品P3にスプリングを差し込みます（固定には瞬間接着剤を使用）

パイプが通る穴を若干広げておきます

カット

径6㎜のスプリングをこの位置にはさむ

5㎜程度の穴をあける

径5㎜のプラ棒を接着

完成後は，このようにぬき差しができます

この部分を削り落として…

径2㎜のスプリング

ポリパテをつめ込みます。手の甲の穴に，あらかじめ真ちゅう線を接着しておきます。

ポリパテ硬化後，2㎜プラ棒で作った指を接着します。

③主翼先端部分の切りこみ再現

④シールド取り付け穴の再現

関節を一度切り落として，3㎜程度移動

ピンバイスで穴を3ヶ開ける

カッターで整形

改造には危険な作業がともないます。カッターなどの刃物で，ケガをしないように充分注意してください。

⑤シールド裏のディティールアップ

バンカー部のディティールは，こんなモールドになっているの♡

キットのものより大きめに，プラ板等より切り出す

3㎜のプラ棒で新造

ここはカット

Pカッターでモールドを彫る

この部品は使用しない

削り落とす

ACT.2 背部の改造

⑥背部モールドの再現

○キットではこのモールドが省略されています。ちょっと手間がかかりますが，再現してみましょう。

カット

左右約5㎜残す

径3㎜のスプリングを長さ6㎜に切断（2本用意する）

左右に1㎜幅のプラ板を巻く

3㎜のプラ棒を貼りあわせる

4㎜のプラ棒

1.2㎜のプラ板

角を落として丸みをつける

整形後，Pカッターでモールドを彫りこむ

0.5㎜のプラ板を左右にはる

完成後，背部に接着する

⑦飛装砲の可動

カット

3㎜のプラ棒を接着

3㎜より若干大きめの穴を開け，可動できるようにする

ACT.3 脚部のディティールアップ

⑧ダッシュホイールのディティールアップ

1.2㎜のプラ板で作る

5～6㎜の丸棒

ピンバイスで穴を開け，真ちゅう線を差し込む

ホイールのモールドをカット

金属シャフトに交換

エポキシパテで埋める

こんなに小さいコクピットなら，メーター類をそれらしく書き込むだけでも全然ちがいます。図を参考にしてやってみてください。

⑨自走改・コクピットのディティールアップ

前

切り落とす

メッシュを貼りつけた後，接着

メッシュを底面にあわせてカット，接着する

流用パーツのはしごを接着

ディスプレイは白

このような形で、グレー等で塗装

メーター類は、青・緑・オレンジ等で（白でも良い）

フラットブラック

パテで埋める

ACT.4 重装砲のディティールアップ

⑩パイプ類のディティールアップ

真ちゅう線に2㎜のスプリングをかぶせる

図のように曲げる

左右に1㎜幅のプラ板を巻く

○エネルギーチューブの製作○

前のパイプと同様に作る

約10㎝

この位置に接着して完成

重装砲側は接着

脚部へは差し込むだけ（接着しても良い）

4㎜のパイプ

ここで切断

5㎜のパイプ

砲身のスジ消しがめんどうな人は，思い切って真ちゅうパイプにとりかえちゃいましょう！（実は作例はそうなっているのです）

■○BIG FALCON○

●ダッシュホイール

■○PANZER FALCON○

●飛装砲可動

●背部ディティール

■○STRIKE VEHICLE○

●チューブ

●上腕部パイプ

●盾・取り付け穴

●バンカー部ディティール

■○ASSAULT GALIENT○

●手首ディティール

●主翼部ディティール

●コクピット

さあ，完成しました。たったこれだけでも，キットのままよりもずいぶんちがうでしょ♡でも，書いてあることそのままではなく，自分で工夫してみるのも腕を上げるためには必要です。いろいろ考えて，アナタだけのオリジナル・ガリアンを作ってくださいネ！

今回製作してもらった杉山さんは，このような改造もやっていました。ちょっとむずかしいかもしれないけど，挑戦してみては？

○コクピットハッチが開閉し，内部には全周スクリーンも再現してあるのです。(スクリーンにはつり用のウキを利用したそうです)

○ハッチ開閉には，細いピアノ線で作ったレバーを使用します。シートもちゃんと作ってあります。

○なんと！　シールド裏のバンカーもスライドしちゃうのです。

ユニオンモデル・1/60ファッティー遂に発売！

○ユニオンの1/60ATコレクションシリーズにファッティーが登場しました。今までは，スクラッチテキストでのガレージキット限定版か，カバヤのボトムズガムか，自分でスクラッチするしかなかっただけにとてもうれしいですね。

オプションとして専用銃と作業用アームが，そしてバララント兵士のパイロットがセットされています。

(定価300円)

機甲界ガリアンコンテスト

1．ディオラマ＋改造部門最優秀作　1名

●まことに残念ながら該当者はありませんでした。

2．対決・軍団部門

●応募された作品の多くは対決部門で，軍団部門の優秀作の該当作品はありませんでした。

第1席

「急襲!! 重飛甲兵」
東京都品川区　八須　誠

佳作

「光の中の戦い」
愛知県半田市　榊原浩之

（評）ライティングがよいですね。モデルも安定した仕上りになっています。

佳作

「スカーツ危うし」
東京都西落合
佐藤紀雄

（評）自然光を使ったことでリアル感が表現されています。あともう少し背景に凝ればよかったと思いますよ。

ト最終発表

●DM10号で告知した「ガリアン・コンテスト」の発表です。全体的にはディオラマ部門，改造部門の2部門が低調で，そのかわりイラスト・デザイン部門が予想以上に優秀作が集まりました。そこで賞の構成を変更いたしました。

第2席

「マーダル軍の進撃」
東京都杉並区　清水直之，高橋淳，岩崎勝己（合作）

（評）凝った作りのベースやライティングなどレベルは高いですね。ただ構図がイマイチですね。

第2席

「鉄巨人対人馬兵」
千葉県香取郡　橋本　健

（評）安定した仕上りですね。ピントのボケ具合も効果的です。

佳作

「白い谷の闘い」
岡山県高梁市　山下　歩

（評）ガリアンブレードがかっこいいですね。撮影用のライトを使えば黄味がとれますよ。

3．改造部門

●応募作品の多くがキットに色々なパーツをつけたもので，デザイン的によいものが少なかったようです。

第1席

●該当作なし

第2席

「機甲騎兵タウス」
愛知県名古屋市
松井一夫

（評）人馬兵型が人型になるというコンセプトはデザイン部門でずい分応募されていましたが，これだけしっかりしたデザインとモデルは他になかったようです。

第2席

「偵察用アゾルバ」
青森県南津軽郡　一戸直樹

(評) 高荷義之氏風に仕上げされており，きれいにまとまっています。ポーズもよいですね。

佳作

「モノコット」
神奈川県横浜市
栗林宏明

(評) 迫力あるスクラッチ・モノコットです。仕上げがもう少しキレイだったら……。

佳作

「フエルト・ガリアン」　神奈川県川崎市　阿部由美子

(評) ウ〜ンといって審査員をうならせた作品です。特にガリアンは完全変形可能！

佳作

「装甲強化型空間戦用ガリアン」
岩手県山田町　福士光行

(評) デザインもよいし，改造もよくできています。カラーリングと撮影が今一歩です。

努力賞

「プロマキス・ジー・マークII」
大阪府泉南市　満田博

「未来機甲」　静岡県磐田市　山下知晃

「黒き重人馬兵」
東京都北区　和田剛

4.イラスト・デザイン部門

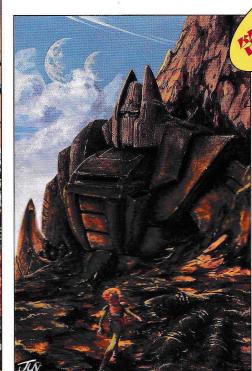
●非常にレベルが高く，特に最優秀作の選別は苦労しましたが，迫力の点が買われ神岡聖くんの作品が選ばれました。

最優秀作

「指揮用機甲猟兵レクマキス」
埼玉県大里郡　神岡　聖

（評）大胆なタッチとレクマキスのデザイン，そして全体の構図など迫力あるイラストです。

第1席

「眠れる鉄巨人」　谷口　淳一

（評）大映の「大魔神」のイメージでしょうか。ドラマ性があり、観る人間をうならせます。

第2席

「鉄巨人」　東京都板橋区　大野茂幸

（評）ポーズや影のつき方がうまいですね。もっと躍動的な構図になるとよかったね。

第1席

「重装改」
神奈川県横須賀市　野中　剛

（評）絵としての技術力では本部門ナンバー1です。盾のモールドもなかなかセンスが光ります。

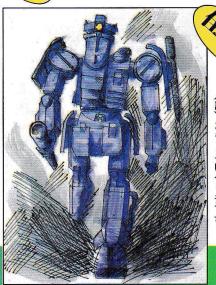
第2席

「PANZER GUST HUNTER(飛行猟兵)」千葉県松戸市　岡部亮一
(評)デザイン、タッチともによいですね。飛行体型のデザインと組み合せた1枚のイラストとしてみたかった。

第2席
「人馬兵ヘルマキス」東京都東久留米市　福地　仁
(評)パッケージ風のイラストでセンスのよさをうかがえます。世界観をうまく表現していますね。

佳作
「WINGAL・ZEE HIGH-TYPE」東京都保谷市　ペンネームまさいちろー
(評)山と空の境界をもう少しはっきり出したほうがよいと思います。

佳作
「突撃」　東京都町田市　木谷隆史
(評)手前のプロマキスがよいですね。

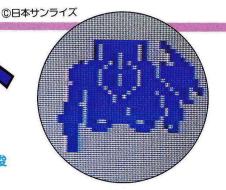
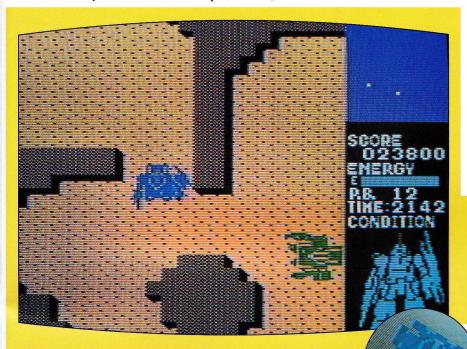
佳作
「暁光」　大阪府大阪市　稲上信行
(評)タイトルのイメージがよく出ています。

佳作
「重歩哨機シールズ」大阪府堺市　橋本聡文
(評)おもしろいタッチです。

佳作
「ガリアン・ワールド」大阪府八尾市　山村哲也
(評)迫力のあるイラストです。背景にもう少し気を配ってね。

■たくさんの御応募ありがとうございました。

ゲーム化なるか！

Blue Knight BERSERGA ブルーナイトベルゼルガ

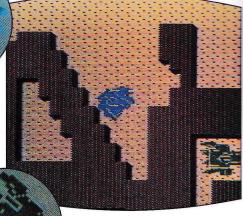
MSX対応32KB要
デザイン・プログラム
マーボットプロ・近藤雅俊

●右上すみのブルーの部分が金属探知レーダー。ENERGYの下のバーがエネルギー表示。その下のP.B.という文字はパイル・バンカーの略である。また，右下すみのベルゼルガは，ダメージの度合いによって青→黄→赤と色がかわり，ベルゼルガのコンディションをあらわしている。

○シミュレーションだけがDMじゃない!!

はっきりいおう。シミュレーションゲームは臨場感のかけらもない（あたりまえだ）何か工夫でもしてあれば別だが，サイコロふって四角いコマ（フィギュアもあるけど）うごかして，爆発シーンが見られるか？　弾が激しくとびかうか？　…とまあそこまでは言わないが，このさい目先をかえて少しばかりコンピューターゲームに浮気してみないか？　アクションゲームなんて幼稚だなんていわないで，とにかくちょっと聞いてくれ。

○おおっとでた!!　アクションロールプレイングゲーム『青の騎士ベルゼルガ物語』

もちろん大見栄を切ったからにはこいつあただのゲームじゃない。パターンは3部構成で30面。ひとつの面はバトリング1試合にあたる。これのどこがただのゲームでないのかといえば，その面構成に秘密がある。普通のゲームはただ相手を倒せばいいんだが，このゲームでは安易に相手を破壊してはいけないのだ。ゲーム全体にまず，黒いATを倒す，そのために黒いATを対決するっていう目的があって，その黒い奴の情報を相手から聞きだすために生かしておかなくちゃいけないときもあるっていうわけだ。で，しかも試合には勝たなくちゃいけないわけだから大変だ。いや，正確にはたとえ負けてもベルゼルガが破壊されなければゲームオーバーにはならないんだが，試合でうけた機体のダメージはその試合のファイトマネー（これがスコアにあたる）でまかなっているので，勝てないとファイトマネーが当然安くなるから，ダメージが大きかったりすると次の面以降の戦いがとっても苦しくなるってわけだ。

しかも敵は数がすくないから，そのかわり頭がよくつくってある。おまけにワナははってあるわ敵の能力はあがってくるわで，反射神経だけじゃ絶対に切りぬけられないようになっている。どうだい，すこしは興味をもってくれたかな。ざんねんながらここでは写真しか見せられないけど，もしどこかで見かけることがあったら，ぜひ遊んでやってくれ！　それでは。

※このゲームは近藤氏がオリジナルで製作したもので，現在市販の予定はありません。このゲームに関してのお問い合せにはお答えできませんので御了承ください。(編)

カット／KASUMI BONSHIROU

Blue Knight BERSERGA

青の騎士 ベルゼルガ物語

最終回

■前号のあらすじ

青の騎士と噂される男，ケイン・マクドガルは友の形見のベルゼルガを駆るボトムズ乗りである。アグの街に辿り着いた彼は宿敵，黒いA・Tの挑戦を受けた。ファイア・キャスク，2対2のタッグマッチだ。しかし，パートナーとして雇った男，ラドルフはケインを裏切り……ベルゼルガは追い詰められた。

原案/勝又 諄　文/はま まさのり　イラスト/幡池裕行　メカデザイン/藤田一己

Chase 10 仲　間

熱い……操縦桿を握った手がグローブの中で滑る。俺のベルゼルガは溶岩溜りを背に真紅に染まっている。

だが，それ以上に俺を追い詰めた奴がいる。俺が今迄追い続けていた仇敵，黒いA・Tだ。奴は動くことすらままならぬベルゼルガの前に立ち塞がり，ヘビイマシンガンを構えた。

銃口がベルゼルガのコクピット……いや，その中の俺を確実に捕えた。

奴のコクピットにいるクリス・カーツの視線が俺の胸を抉り，俺の存在自体を打ちのめそうとする。強烈な威圧感。

「俺の復讐は，こんな形で終ってしまうのかッ」

奴のセンサーが鈍く輝く。

絶対絶命だ！　俺は死を覚悟した……その瞬間。

爆発！——無数の光芒が奴を包んだ。

〈光，爆風，奴の影が揺れる，何だッ……火薬の匂い……〉

俺の意識が解答を求める前にベルゼルガのモニターは，ファイア・キャスク会場上端の空洞から飛来する1機のA・Tフライの姿を捕えていた。大型だ。パイロットは……ロニー!?

彼女はA・Tフライを垂直降下させると一目スリングしていたファッティーを外し，その脇に着地させた。

黒いA・Tが体勢を整えるのとほぼ同時にロニーはファッティーに乗り込んだ。黒いA・Tはファッティーに向かってローラーダッシュ！

客席が思わぬ飛入りに湧いた。血に飢えた奴らだ。バト協に登録されているファッティーのパイロットの名を場内アナウンスが放送するや否や，若い観客は腕を突き出し奇声をあげた。

その狂乱に混れてコバーンがA・Tフライに駆け寄り，それを上昇させる姿が目に入った。

ロニーのファッティーと黒いA・Tの戦いは続いている。ファッティーは劣勢だ。

俺は左腕の盾を支えにベルゼルガを立ち上らせた。関節から水蒸気を吹きながらベルゼルガは歩き始める。

「ロニー，離れろッ！　そいつは俺が倒す」

俺はアクセルペダルを踏み込んだ。……と，同時に強い衝撃！　ベルゼルガの肩にアンカーが突き立った。コバーンの乗ったA・Tフライが引き上げる。グライディングホイールが空転する。

「引き揚げるぞ！」

コバーンの声が通信器に入ってきた。

ファッティーも黒いA・Tをヘビイマシンガンで牽制しつつ，A・Tフライから降ろされたワイヤーに掴まった。

ガクンという衝撃とともに2機のA・Tは急上昇，会場を脱出する。

黒いA・Tの放った弾丸が，闇の中に光跡を残して消えた。

「何故，俺を助ける気になったんだ」

俺は上昇感覚の伝わるコクピットの中で，ロニーに問うた。

「……一緒に黒いA・Tを狙ってる仲間だよ。ね，青の騎士」

「ケインでいい……」

俺は仲間——何年ぶりに聞いた言葉だろう——の存在もうっとうしいだけではないと思うようになっていた。

そんな俺を，計器の明りも消えたベルゼルガのコクピットは暗く静かに包み込んでいた。

Chase 11 ロニー

俺は……疲れていた。今まで味わった事もない程，体が重い。

ベルゼルガも傷ついている。深く……。だがまだ死んではいない。俺もそうだ。リアルバトルの勝敗は死をもって決められる。例え黒いA・Tに手足を引きちぎられたとしても，俺の心臓が動いている限り奴との戦いは続いているのだ。

吹く風が冷たい。ここは階層都市の表層と一枚板を隔てた所にある都市開発所。アグの街を作った時使用したもので，今は無人の廃虚と化している。風は街を支える本来の岩壁と，表層の鉄板の間から吹き込んでいた。夜のにおいを伴った風が……。

ファッティーのコクピットでは，ロニーが子猫のように丸まって震えている。初めての戦闘による後遺症だろう。若干17歳の少女にあの黒いA・Tは格が違い過ぎる。

ロニーが空ろな目で俺を見た。

「ケイン……」

「眠るんだ。……忘れてしまえ」

俺はロニーの言葉を遮ぎった。どちらにせよ，今の俺に言える言葉はこれしかなかった。女のロニーに復讐など似合いはしないのだ。

固く瞳を閉じ，必死で眠ろうとするロニー。俺はそんな彼女にある種のいとおしさを感じると同時に，この娘のためにも黒いA・Tを倒す……という気概を沸かさずにはおられなかった。

ロニーが眠りについた頃——コバーンが両手一杯に資材を抱えて帰って来た。黒いA・Tの手下に妨げられ，並の苦労ではなかったのだろう。極度の緊張で憔悴し切った顔だ。コバーンは俺には何も言わず，ベルゼルガの

脇にそれを置くや否や崩れ落ちる様に眠りに着いた。

俺はなめし皮の様に重い自分の身体をベルゼルガの傍に寄せ，ＭＣの一つを取り上げた。

――ＭＣの表示がおかしい。No.が000208……若すぎる。形式番号はＦＸＭＣ。規格はＨ級だが，こんな形式は聞いたこともない……新型か――俺は構わず修理に取り掛かった。だが，手先が思うように動かない。もどかしい。ＭＣ１本１本が俺の命を奪い取っている……そんな錯覚にも捕われる。だが……。

――途中からロニーの協力もあってベルゼルガの改修はほぼ終了した。足元に装着したシールドが重厚感を増す。こいつはローラーダッシュに充分な安定感を与えてくれるはずだ。岩壁から洩れる光が街を包む闇と融け合いベルゼルガに異様なシルエットを与えている。青が映える。肩のシールドが光った。

朝だ――。

ベルゼルガの再生と共に俺の気力も充実しつつあった。

「これで戦えるな，奴と」

目を醒ましたコバーンが俺に話し掛けた。

「いや，まだだ。パイルバンカー，しかも今までの物より強く，硬く，鋭い……そいつがなくてはベルゼルガは勝てない」

真剣な顔で話を聞いていたロニーの顔が曇った。

「心配するこたあない。あの槍なら寸分違わねエのがもうじき届くはずだ」コバーンが得意気な顔で言った。「この街にも腕のいい鉄鋼屋は山程居る。そう，根っからの職人で軍からあぶれちまったのがな……」

コバーンの言葉を切り裂いて，鋭い光と銃声が俺達を刺した。

あまりの眩さに確認はできない。だが煌く光の彼方で揺れる姿はあの黒いＡ・Ｔに違いない。そして他に１機……２機，いやそれ以上のＡ・Ｔが俺達を取り囲んでいる。

黒いＡ・Ｔの脇からパープルベアーがライトの前に歩み出た。光のフレアーが揺れる。そいつは手に握った男を俺達の前に突き出した。

「コル・ニコル！」

コバーンが叫び，駈け出そうとした。その瞬間，凜とした声が飛んだ。

「動くなッ，動けばこの男は死ぬ！」

声と同時にヘビィマシンガンが火を吹き，Ａ・Ｔフライが爆発。

パープルベアーのコクピットが開き，声の主が姿を現わした。金髪の，まだ少年といってもいい程の男だ。

その後ろから黒いＡ・Ｔが現れた。手に何か光るものが……長槍，パイルバンカーだ。

コバーンがベルゼルガに駆け寄ろうとする俺を制した時，金髪の男が叫んだ。

「この方に逆らった貴様達の運命を教えてやる！」

黒いＡ・Ｔが長槍を両手でねじ曲げようと力を込めた……だがそれはビクともしない。

「曲るはずなどない！　それはＡＴＨ－Ｑ64が戦場で鍛えあげたものを硬化させてあるからなッ」

パープルベアーの手の中でコル・ニコルが叫んだ。黒いＡ・Ｔが一瞬戸惑った。その瞬間，ロニーがファッティーに飛び乗り，バーニアを吹かし飛翔する。

俺もベルゼルガに駆け込み，始動させた。と，同時にザッと辺りに潜んでいた何体ものＡ・Ｔが立ち上がった。

ロニーのファッティーは上空からヘビィマシンガンを乱射！

瞬間――金髪の男はパープルベアーのハッチを閉じた。ショックでコル・ニコルを握った腕に必要以上の力が掛かり，ニコルの身体は弾け散った。ロニーの放った銃弾が更にそれを粉々にした。

ロニーのファッティーは，舞いあがる血煙の中をパープルベアーと黒いＡ・Ｔの間に着地。俺も黒い奴に向かってローラーダッシュ，黒いＡ・Ｔにアームパンチを放つファッティーを，後方から狙うパープルベアーに射撃！　パープルベアーが銃弾を避け，後方へローラーダッシュするのと同時に，ファッティーの６発目のアームパンチが黒いＡ・Ｔに喰い込んだ。

黒いＡ・Ｔが怯み後方へ退くと，７機のＡ・Ｔが俺達の目前に立ち塞がった。左の４機は俺に向かって，残りはロニー目指して突進。俺はベルゼルガにファッティーを庇わせ右前方へ向けてローラーダッシュ！　と，同時にヘビィマシンガンの乱射によって２機の足を止めた。ファッティーがベルゼルガの後方からホバリング，ダッシュ！　残りの１機をアームパンチ５閃で紛砕，黒いＡ・Ｔに向かった。

ベルゼルガの周りには何体ものＡ・Ｔが集まってきた。どうせ俺の首に賞金でも掛けたのだろう。――どけッ，雑魚どもッ，俺は黒いＡ・Ｔと戦いたいんだッ――俺は無意識のうちにそう叫んでいた。そして，何よりロニーのことが心配だった。

「ロニーッ」

俺がそう叫んだ時，ロニーのファッティーは黒いＡ・Ｔに組み付き，ヘビィマシンガンを奴の右脇に押し当て，撃った。――暴発！　ショックでファッティーは右腕を失った。だが，黒いＡ・Ｔも装甲板を破損し，あのゲル

状の液体を流している。

ついで，ファッティーの左アームパンチが炸裂！　黒いＡ・Ｔは長槍を落した。とっさに飛びつくファッティー。

その刹那アイアンクローが唸り，ファッティーのコクピットを直撃！　ハッチの一部が砕け散った!!

破片の幾つかがロニーの身体を刺し貫く。血が瞳に流れ込む。だが，ロニーはその赤く染まった視界の中に，銀に煌く長槍を捕えていた。

破片が地表に舞い落ちる。その瞬間，ロニーはファッティーに長槍を拾わせ，ベルゼルガに向けて歩かせ始めた。

俺とロニーの間には約10mの距離しかない。ローラーダッシュで一瞬だ。だが，ベルゼルガを取り囲んだＡ・Ｔ共がそうはさせてくれない。

ファッティーの関節が水蒸気を上げ始めた。ハッチの裂け目から血まみれになったロニーの姿が見える。彼女は小刻みに震えながら，喘ぐ──。

俺の目前にスコープドッグが迫る。

──失せろッ──

アームパンチ一閃。スパークが走り，スコープドッグのターレットレンズが無残に砕け散る。

通信器からロニーの声が……

「ケイン……パイルバンカーがあれば……パイルバンカーはあいつを倒せ……倒せるんでしょ……渡さないよ……あいつには……」

血痰が咽に絡んでいるのか，聞き取り難い声だ。

「ど……何処にいるの，ケイン。もう……もう目が見えない……」

血が逆流する。俺の身体の中で──

「貴様らッ，どけーッ!!」

俺は辺りのＡ・Ｔ共に叫ぶ！　しかし，奴らに聞こえるはずがない。

ファッティーの後方でパープルベアーがヘビィマシンガンを構えた。銃口がロニーを狙う。

俺の目前にＳＴＲバックス──邪魔だッ！　ＭＣ反応増幅器をッ！　アクセルペダルが床を叩く。グライディングホイールが鳴いた。あと１ｍ──瞬間，銃声！

ファッティーのコクピットが弾丸を受け，砕け散った！　その圧力でロニーが宙に舞う。瞳から，血と涙が一条……散る。

銃声が続く。

ロニーの身体を銃弾が這う。絶叫も悲鳴もない。ただロニーは俺を見ている。肉片が飛び散り，血煙の立つ中，ロニーの瞳は俺の目を釘づけにする。頭に弾丸が減り込み，脳漿が飛び散り，顔そのものが姿を失う瞬間まで。じっと彼女は見ていた……俺だけを……。

「ロニーッ!!」

絶叫！　俺は叫んだ！　心の底から。

俺は足元に転がった長槍をベルゼルガに拾わせると，辺りのＡ・Ｔをなぎ倒し，パープルベアーに迫った。

「殺してやる！」

俺は悪魔に取り憑かれたのかもしれない。手にした長槍で，怯えるパープルベアーのコクピットを突き刺した。──鉄の砕ける音，と同時に人間の骨が折れる手応え。抜き去ると，金髪の付いた肉片がこびりついていた。

俺はこの時，シャ・バックへの誓いを破り，血に飢えた一匹のボトムズ乗りと化していた。

──俺は，バトリングを捨てた……。

Chase 12 青い狂戦士

パープルベアーが爆発した。俺はベルゼルガの方向を変えると，群がるＡ・Ｔ共を見据えた。ベルゼルガは炎を背に歩き始める。

奴らは怯えた。今，血を吸ったばかりの長槍に，そしてベルゼルガの悪鬼の如き姿に。

俺に向かって来る奴は誰一人として存在しない。ただ後ずさりするだけだ。俺はニヤリと笑うとベルゼルガをダッシュさせ，一番手前のＳＴトータスを掴まえた。そして，マシンガンを構え直そうとするその機体に長槍を叩き込んだ。装甲板の亀裂から鮮血が吹き出す！

それを見ていたＤＩＶビートルの１機が，恐怖のあまりベルゼルガに向けて突っ込んできた。俺はＳＴトータスから長槍を抜くと同時に数cmの差でＤＩＶビートルをかわし，奴の後背部を掴んだ。男の悲鳴が聞こえる。コクピットの中の男は，もう死を覚悟した事だろう。俺は背部から長槍を撃ち込んだ。ＰＲＳＰパックがショート，爆発！　ＤＩＶビートルは足元に崩れ落ちた。だが，それよりも早く俺は別の標的を探していた。次は逃げ出そうとする２機のＡ・Ｔだ。

俺はグライディングホイールを作動させ，そいつらを追った。追いつくや否や１機の背に長槍を突き立て，もう１機は左手に持ち換えていたヘビィマシンガンで跡形も残らぬ程に砕いた。

残りのＡ・Ｔも同じ運命を辿った。怯えようとも，逃げだそうとも俺の前でそいつらはただの鉄屑になり果てていった。例え白旗を揚げ無抵抗であったとしてもだ。

コクピットに吹き込む風が俺に問うた。貴様は何者か……と。

答えは一つだ。狂戦士。

破壊と血を求めて止まぬBERSERGAだ。仲間と，それ以上になるかもしれなかった者を殺された俺は，今もうただの復讐者ではない。

俺が最後のA・Tに止めを刺し，黒いA・Tに向かって歩き始めた時だった。轟音——と，共にアグの街の表層が崩れ始めた。大型ミサイル!? 数条の光跡が階層都市を最下層まで貫いた。

地下から溶岩が吹き上げる。と，同時に表層の亀裂から一機の兵員輸送艇——いや，そんなものではない。シャトルだ——が，降下。中から発進した小型艇が黒いA・Tを回収，そのまま飛び去った。

奴を追って上を見上げた俺の視界に，表層から外に逃がれようとするコバーンの姿が入った。コバーンは俺にもあがって来るよう手招きする。

俺はベルゼルガにヘビィマシンガンを捨てさせると，コバーンの指示した通りを伝い這いあがった。

Chase 13 追　跡

アグの街が崩壊する。俺とコバーンは街の側にある民間空港に急いだ。そこは確か軍用の施設も合わせ持っていたはずだ。緊急用シャトル程度は置いてあるだろう。

俺達はアグから脱出せんとして空港に集まった客達を弾き飛ばし，正面ゲートから突入した。銃撃！——だがベルゼルガはビクともしない。流れ弾が周りの客達を死に至らしめるだけだ。俺達は軍用コードの記されている倉庫の一つに飛び込んだ。

そこは武器庫だった。ロックガン，ミサイルポッド，ソリッドシューター。諸々のA・T用武装が散乱している。

俺はベルゼルガを降り，その幾つかをベルゼルガに装備した。同時にパイルバンカーに長槍を装着，空撃ちさせた。

軽く滑らかな音と共にパイルバンカーは作動。盾のマガジンから3発のカートリッジが薬室に装填され，パイルバンカーは一撃目の射出体勢に入った。

完璧だ。俺はベルゼルガにエクスキュージョン（処刑執行）の名を与えた。

コクピットにバズーカを放り込み手頃なアーマーマグナムを腰に下げて，ベルゼルガに乗り込もうとする俺に，コバーンが問うた。

「追うのか……奴を」

俺は無言でベルゼルガに乗り込んだ。

「お前まで死ぬこたあない」

「奴はシャ・バックの仇だ。だが，今，それ以上にロニーの仇となった。奴を生かしておくことはできない」

沈黙が続いた。ややあってコバーンが口を開いた。

「判った。儂は儂のやり方でやる」

「そうしてくれ，俺も気が楽だ」

俺はハッチを閉じると，ベルゼルガに壁面を突き破らせ発進前のシャトルへ向かった。

★　★　★

シャトルはエンジン後方に水蒸気を吹き上げていた。ハッチはまだ開いている。俺はベルゼルガをそこに突入させた。ハッチが軋み，火花が散る。倒れ込むように客室の中に入るや否やハッチが閉じ，シャトルは動き始めた。

俺はそこにバト協理事や，制服からすぐそれと判る治安警察署長の姿を見た。

数人のSSがベルゼルガに迫った。その時，シャトルが急加速！　激しいGに滑ったベルゼルガの機体に，客席は粉々に砕け散り，そこに居た10数名の男は圧し潰される。血が，壁面にべったりと貼り着いた。

Gが治まるとともに，俺は行動を再開した。俺はベルゼルガから降り，バズーカを持ってコクピットへ向かった。

ハッチをバズーカで突き破り，俺はコクピットに侵入した。しかし，俺は窓越しに見えた戦艦の姿に驚き次の動作に移れなかった。何故ならそれがレスリオン級の宇宙戦艦，敵国バララントの主力艦だったからである。

今，その戦艦の中に黒いA・Tを収容して飛び去ったシャトルが入らんとしている。そして，俺の居るシャトルもそこを目指していたのだ。

俺はパイロットを脅し，シャトルを戦艦の内に突っ込ませた。ドッキングポートが閉じる。——と，その瞬間，激しい衝撃が襲った。MH航法を開始したのか——？

闇……俺の意識が薄らいでいった。

Chase 14 破　壊

耳元が騒々しい。閃光？　ぼんやりとした視界に，俺を覗き込んでいる数人の男の姿が写る。

——一人はクリス・カーツだ。

俺はカッと目を見開き，奴に飛び掛からんが為，身をひねった。が，思う様に動かない。不様な格好で床に叩きつけられた。縛られ，床に転がされていることは間違いなかった。

俺は低く呻いた。怒りの為バトリングを捨て，破壊と殺戮の本能の趣くまま戦う野獣と化した俺にとって，これ以上屈辱的な事はなかった。

クリスの横に立っているバララントとは少し制服制帽の異なる男が，威圧的な声で俺に

問うた。
「まだ戦おうとするのか」
俺は半身を起こし，獣の様に唸り続けた。
「つまらぬ復讐心など捨てろ。貴様の友人は死に報いて当然の男なのだ……そう，奴は貴様を，そしてアストラギウス銀河の民を裏切ったのだ！」
「……!?」
俺は男を睨みつけた。男は平然と話し続ける。
「今から一年前，クエント星が崩壊しアストラギウス銀河の神・ワイズマンが消滅した。その後，ギルガメス星系に異変が起きたのだ。──ワイズマンと同様の形質を潜在的に秘めた者共が，不完全ながら異能者の能力に目覚め，仲間を集め始めた。それがワイズマンの残した最終プログラムだった。奴は消滅する直前，古代クエントの超文明を用い異能者の素要を持つ者共の肉体を操作したのだ。奴らは異能者世界の再興と，神の復活を目的とし活動を開始した」
「シャ・バックも，その一人だと……？」
「その通り。そして奴は貴様に目を付けた。奴らは並外れた反射神経を持ち，メカニックの操作順応性は極めて高い。奴は貴様にその資質を見たのだ。だが，貴様は異能者ではなかった。──脳下垂体の肥大，感覚器官・神経繊維・代謝機能の活性化，奴らの持つ生体的特徴は貴様にない。それでありながらあれ程の戦闘性，破壊性を有している。我々はその強靱な肉体を欲する。貴様なら我々と共にバララントを従え，死してなお神の座につこうとする異能者を打ち倒し，アストラギウス銀河に君臨するに価する」
「今まで殺そうとしていた男に命令するのか」
俺の顎を男は手にした鉄棍でしゃくり上げ，低い声で吐いた。
「これは聖戦だ。今，種の限界に達したアストラギウス銀河の民には，異能者とて何も施すことは出来ない。だが我々の手に入れた技術は種の限界を超越する。今や異能者は滅ぶべき種族なのだ」
「……ロニーは異能者ではなかった」
ポツリ，俺は呟いた。
「今，私が求めているのは，貴様が共に戦うか否か，その返事だ」
「狸めッ，アストラギウス銀河の支配など，俺には興味はない！」
俺はペッと男の顔に唾を吐いた。
男は眉一つ動かさず，鉄棍で俺の顔を殴りつけた。
左の頬が裂け，俺は顎から床にぶつかった。口の中に血の匂いが広がる。
「断ると言うならば我々の技術の実験台となって貰おう。あのA・Tと共にな」
軍服の男は俺の髪を掴み，そのまま右の方へひねった。血が床にしたたる。
瞬間──俺の視界にベルゼルガの姿が入った。白衣の男が数人，計測器を使って調査中だ。
一旦，俺は低く唸った。俺の内で，俺を狂戦士と変えた怒りがベルゼルガを引き金として，再び甦えった。パイルバンカーの輝きが，俺の野性を呼び戻す。
俺は吠えた。
「俺の肉体に触わるなッ!!」
俺は目の前の男を突き飛ばし，ベルゼルガに駈け寄った。
クリスが追ってきた。だが一瞬早く俺はパイルバンカーの先端に，身体の戒めを引っ掛け，ちぎった。鋼鉄のワイヤーがプツンと音を立て，俺の足元に落ちた。俺はそのままクリスを２発殴り，ベルゼルガに乗り込んだ。
始動──ベルゼルガはスムーズに動き始める。と，同時に俺は背負っているロックガンのエネルギーチャージを始めた。
右腕に装着したソリッドシューターが咆え，研究室的なその部屋の壁を撃ち抜いた。
〈破壊……この戦艦ごと殺してやる！　クリス・カーツ〉
部屋から飛び出した俺は，ベルゼルガに通路を高速でダッシュさせた。脚部のシールドの威力だろうか，安定性は凄まじく良い。
俺は艦の中枢部を目指した。
通路からファッティー２機が出現，俺に迫った。奴らのマシンガンが唸る。弾丸がミサイルポッドの中の１発に命中，その刹那，俺はミサイルの発射レバーを引いた。ポッドが暴発する直前，残りのミサイルがすべて発射された。その瞬間──爆発。ミサイルポッドは砕け散った。ベルゼルガの被害は最少に留めることができた。いや，ミサイルポッドを取り外す手間が外けたと思えば安いものだ。
一方発射されたミサイルはファッティーをそれ，後方の壁面に風穴を開けた。無駄弾を使った？ いや，そうではない。壁の向うは中枢コンピュータールームだった。
爆煙の中からファッティーが立ち上がる。傷は負っているが致命傷には至っていない。俺はファッティーに向けローラーダッシュした。
奴らがマシンガンを速射する。だが，脚のシールドを前面にして突き進むベルゼルガの前では無力だ。走行20ｍ！　機体が限界速度まで加速する。急接近。奴らは怯まない。撃ち続ける。いいパイロット達だ。相手がこの俺でなかったらな！
俺はベルゼルガを奴らに突っ込ませた。

そのまま壁面に激突！　一瞬機体が停止しグライディングホイールが低く唸る。次の瞬間，圧力に負けた奴らの機体が破裂，目前に視界が開けた。

内に溜め込んだ力を爆発的に開放したグライディングホイールが叫ぶ！　身を切る様な加速感とともにベルゼルガの機体が高速で中枢コンピュータールームに飛び出した。

瞬間――十数機のファッティーが待ち構えていたかの様に出現した。同時に数十人の歩兵達……バララントとは軍服が少し異なる様だ……がベルゼルガに迫り，銃撃を開始した。

しかし，俺は躊躇(ちゅうちょ)しない。今の俺は破壊という本能的な叫びに支配されている。

歩兵を押しのけ飛び掛かってきたファッティーにヘビィマシンガンの弾丸を叩き込む。足元などは狙わない。すべてコクピットだ。

ファッティーは膝を折り，崩れ落ちると共に爆発した。その炎が壁面を焦し始める。

俺は炎の照り返しを受けるベルゼルガのコクピットで一人ほくそ笑んだ。

その有様を見て，銃を撃つ歩兵達が化石化した。俺はアームパンチを作動させ，目前にいた数人に見舞った。

奴らの首が胴から離れて飛び，コンピュータの一面にへばりついた。眼球がはみ出したまま，それはレリーフとなった。胴はその場に崩れ落ち，かつて首のあったあたりから鮮血がほとばしる――が，それは一瞬にして凝固した。

炎が室内を這い廻り始めていた。

俺は中枢コンピューターにロックガンの照準を合わせ，安全装置を解除。充分チャージされていたエネルギーが砲身内部で弾体を形成する。音声式インジケーターのモニター音が，出力がマキシマムに達した事を告げた。

――トリガーを引き絞ると，それは不敵な笑い声をあげた。そして……

眩い光が600㎡はあろうかというコンピュータールームに溢れた。前方から突っ込んで来たファッティーが光の中で灰と化す。更に，その光の中から一層強い光がコンピューターを貫く。

――まばたき一つの間だった。

次の瞬間，闇が室内を支配した。何も起こらない。俺の心から沸き上がる破壊への欲求を満たしたと思えたあの一撃は，エネルギーの労費に過ぎなかったのだろうか？

生き残りの歩兵達がベルゼルガににじり寄る。その時，号音が不協和音を奏で，コンピュータールームの幾つもの扉が開閉を繰り返した――いや，この振動は艦内すべてに同様の現象が起こっているに違いない――と，同時にコンピューターの一部が爆発。歩兵達が吹き飛ばされ，壁にへばりついた形で焼け落ちた。

爆風に耐えていたベルゼルガもずるずると滑り始めた。俺は機体を反転させ，閉じかけた扉を突き破って脱出。

――と，同時にガクンと慣性の法則に逆らった様な衝撃。胃の中の汚物を吐き出しそうな感覚をぐっと堪える。

それはすぐに治まった。

俺は通路の一端にある集中情報表示板を覗き込んだ。それは，艦がMH航法を解除し停船したこと，及びその場所が不可侵宙域である事を告げると沈黙した。中枢コンピューターが死んだのだ。性的快感にも似た破壊の実感が湧く。

俺が次の標的，動力炉を求めてセンサーを働かせた時だった。通路内が真紅に染まり，コンピューター室側の壁面に亀裂が生じた。爆風がベルゼルガを吹き飛ばす。

二次爆発だ。

身を刺す熱波と炎。その圧力がベルゼルガを通路の中で舞わせる。ロックガンが手から離れ爆発した。

熱風の流れに逆らって俺は最も手近な扉を突き破り，部屋に侵入した。扉の周囲が熱で溶け落ちる。

部屋に踞っていた闇が，あまりに強姦的な侵入者の出現に呻(うめ)き声をあげる。炎の舌がちろちろと闇をなめ上げ，赤光と照り返しがそれを貫き支配した時だった。俺はベルゼルガの周辺で蠢(うごめ)く何か――機械的――の気配を察知した。

センサーを赤外線に切り換える訳にはいかない。実視界のモニターがそれを発見せんが為，作動し始めた。

――その時，次の部屋へと継がる扉が開き，あの黒いA・Tが出現した。

炎すら近寄れぬ程の暗闇を身にまとって。

の処理はバララントのそれに近い。
　異様な殺気が俺を包んだ。
「そのA・T共は貴様らボトムズ乗りの生き血を吸って育ち，我々の義戦の為動き始めた。貴様の力とて及ぶ訳がない。我々の申入れを断った瞬間，貴様は死ぬ」
　クリスの声が響く。ぐうッと，俺は歯噛みした。
　クリスが右腕を突き出した。肘から延びたコードが，カラカラと音を立てる。
「俺の肉体を見ろ！　我々はメカニックと肉体を融合する事によって，異能者を超越し，種の限界を克服した。この肉体こそ，科学文明を持つ生命体の究極の姿なのだ。この端子を接続した瞬間，俺の腕はA・Tの腕と化す。同時に俺の思考は，我々の持つ総てのコンピューターと同調されアストラギウス銀河最大の意識を形成する。この力を与えてやろう」
　クリスは黒いA・Tのコクピットに飛び乗り，関節から延びたコードを壁面のコネクターに接続し始めた。次々と計器類に明りが燈る。と，同時にコクピットハッチの内側から

Chase 15　戻り道はない

　奴は闇の中で降着している。ハッチは開いたままだ。その傍にはクリス・カーツ，冷徹な光をその目に宿した奴がいる。
　奴の威圧感が室内にはびこる炎をひれ伏せさせる。
　奴はゆっくりと俺を指差した。俺はそれに応じベルゼルガのハッチを開き，コクピットに立ち上がった。上昇する熱気流が俺の肉体をなめる。だが，熱さは感じない。俺の内で燃える憤怒の情はそれ以上に熱かった。
　クリスが抑揚のない，それでいて張りのある声で言った。
「青の騎士，この艦を破壊しても我々の計画は変らん。残るのは貴様の屍だけだ。もう一度機会を与えてやる，我々と共に戦え」
「言うことは，それだけか！」
　俺はベルゼルガのハッチに手を掛けた。が，俺はハッチを閉じる事が出来なかった。辺りで蠢いていた幾つもの影が，実体を伴ってA・Tの姿に凝固したのだ。
　見たこともないA・T共だ。黒い機体——スコープドッグに似たシルエットだが，表面

ゲル状の液体が分泌され，奴の身体を包み込む。
「青の騎士！　我々の総意だ，人の肉体を捨てるのだ」
俺はシャ・バックやロニーの亡骸に掛けて奴の軍門に下る事は出来なかった。だが，ベルゼルガを囲んだ謎のA・T共は銃を構え，じりじりとにじり寄る。
その時——轟音。砲撃音が艦内に響く。少し間を置いて振動。艦体が揺れる。何だッ!? 対艦戦？
——それは俺に幸した。俺は怯んだ謎のA・T隊に次々とソリッド・シューターを発射。奴らが一機，二機と爆発。俺が三機目に狙いをつけた時だった。右腕のソリッド・シューターが爆発した。黒いA・Tのヘビィマシンガンの一閃だった。それと同時に数機のA・Tが組み付いてきた。だが，パワーで劣りはしない。新型MCの性能なのか？　しかし，この数には……。
瞬間——数条のソリッドシューター弾が軌跡を残して謎のA・Tに命中，爆発。同時に数機のスコープドッグ，ラウンドムーバー仕様と見慣れぬA・Tが突入！　攻撃を開始した。
スコープドッグが後方で射撃，見慣れぬA・Tが左腕のアイアンクローで次々と謎のA・Tを破壊する。
俺は，その間隙を縫って黒いA・Tに突っ込んだ。踏み込まれたままのホイールアクセルが，グライディングホイールに充分以上の力を与え，そのまま壁を突き破った。
——そこには，まだ製造途中の謎のA・Tが散在していた。
黒いA・Tがベルゼルガを投げ出す。瞬間，アイアンクローが背を切り裂く。ベルゼルガは床面に四肢を着いた。
「貴様には，死しか残されていなかったようだな」
通信器を通してクリスの声が聞こえる。黒いA・Tはゆっくりと狙いを付け，ベルゼルガに銃弾を撃ち込んだ。
左肩の装甲板に弾丸が喰い込む。
それを契機に奴のヘビィマシンガンが銃口に火を絶やすことなく咆え続ける。
だが俺は銃撃を受けながらも，傷だらけのベルゼルガを立ち上らせた。
コクピットの脇をかすめた銃弾が火花を散らす。それでもベルゼルガは奴に向かって一歩を踏み出した。
飛び来る弾丸が右肩のセンサーを弾き飛ばす。だが，もうそんな物は必要ない。奴は今，俺の目前にいる。
銃撃の圧力がベルゼルガを仲々前に進ませてはくれない。ゆっくりと，ベルゼルガの足がもう一歩を踏み出す。
「無駄なあがきはやめろ，俺に貴様の武器など通用しない」
クリス・カーツめッ！　俺の脳裡にシャ・バックの死顔が浮かぶ。俺はあいつとの誓いを破った。——ロニー。彼女の瞳，あの悲しげな瞳が俺を変えた。狂戦士に。そうだ，俺は——。
瞬間，憎悪がエネルギーと化して俺の身体を満たし，俺は咆えた。形相が悪鬼の如く変貌する。
俺はMC反応増幅装置を作動させた。ベルゼルガが銃弾を弾ね飛ばし，黒いA・Tに向かって高速移動！
奴もヘビィマシンガンを捨てた！　アイアンクローが振り上げられ，煌く！
——迫る！　パイルバンカー!!　俺は身体じゅうに溜まったエネルギーを一気に吐き出す勢いで作動レバーを引いた。
貫く！　俺の怒り，シャ・バックの怒りが，そして，ロニーが命掛けで守ったパイルバンカーが奴を右下から突き上げる様に刺し貫いた!!
衝撃で奴のハッチが弾ね上がり，阿修羅の如き形相のクリスが絶叫と共に立ち上がった。コードは接続されたままだが，右肩がパイルバンカーに刳られている。
「青の騎士！　貴様が俺より勝っているはずはない……俺の肉体はアストラギウス銀河で最も……」
クリスの口から血塊が吐き出された。
「……俺が死んでも，我々の総意が貴様を……貴様を必ず殺す。覚悟していろ……」
瞬間，壁面が爆発。クリスの言葉を遮ぎる。爆風が黒いA・Tの左肩を吹き飛ばす。
俺はコクピットの中で絶命するクリスの姿を確かに見た。炎が機体をなめる。そして……一寸の間をおいてベルゼルガも足場を失い——奴の姿が消えた。

★　★　★

艦内は火の海と化した。この艦ももう終りだろう。俺は乱入して来たスコープドッグ隊と共に，兵員輸送艇を奪い脱出した。
彼らはギルガメス軍情報部の兵士だった。かつて俺が戦った男，ミーマと同様，黒いA・Tを追っていたのだ。彼らは新型A・T，ATM－FX1の実戦テストも兼ねていた。試作機らしい。と，すると俺のベルゼルガに装着したあのMCは何故？
俺の疑問は情報部のテルタイン級宇宙戦艦に戻って晴れた。ドッキングポートに，コバーンが待っていたのだ。ミーマのディスクを見て，情報部とコンタクトしていたに違いない。
「殺ったのか？　奴を」
コバーンが訊いた。
「ああ，この手で確かに……いや……」
奴の最期の言葉の意味は良く判っていた。俺はたった一人でバララントを敵に廻すことになったのだ。それをコバーンに伝える必要はない。
俺は，これからも戦い抜いていく相棒，ベルゼルガに目をやった。
数人の男がベルゼルガのミッションディスクを取り外している。許せん。
俺は脱兎（だっと）の如くベルゼルガに駆け寄る——4本の太い腕が俺を摑まえた。その俺の前に艦長らしき男が現れ，柔らかな口調で話し始めた。
「マクドガル旧二等兵，先程のレスリオン型艦の戦闘行為に対し，軍は再戦を決意した様だ。君の集めてくれたFXMCのデータは有効に使わせて貰えそうだ」
男は顎をしゃくった。太い腕の二人の兵士が俺を連行する。
「俺をどうする」
「交渉の際役立って貰う。第一級戦犯として」
冗談ではない。俺から戦いを奪ったならば，今，何が残るというのか。
俺は連行しようとする二人の兵士を突き飛ばし，艦長の前に立ち塞がった。
「俺を戦場へ行かせないというのか」
「所詮（しょせん）無駄だ。簡単な情報操作で貴様が軍に再編入される可能性は0になる。もしこの艦を脱走するならば貴様はギルガメス全軍に追われる事になるだろう」
ニヤリ……と俺は笑った。
バララントに狙われるか，ギルガメスに追われるか，どちらにしても俺の運命は血の地獄だ。黒いA・Tとの戦いで燃え上がった俺の破壊本能は，喜んで地獄を望んだ。
「俺は戦場へ行く」
俺は艦長にそう告げた。奴は下級兵士を呼ぶ……が，その瞬間，俺の指は腰に下げたアーマーマグナムの引き金に掛かっていた。
——もう戻り道はない。

（END）

THE MAKING OF BERSERGA

イラスト・文／幡池裕行

このページでは補記という形でキャラクターとバトリングについてふれてみます。

上の２点は企画時のスケッチです。(某有名キャラがいるのは御愛敬)

ネイルの衣裳などは当初，成金的なマッチメーカーのひとりということで，装飾が施された派手なモノを設定してみました。マフラーはネクタイに相当するイメージで，ゆったりとしたベスト（これが曲者で，防弾になっているわ，いろいろと仕込んであるのだ）コートにはエングローブつきガンパッチと，画面になっていないボトムズ世界を Follow していく意味で，ディティールを考えています。

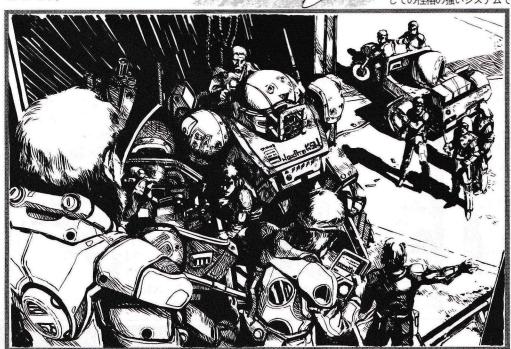
BLUE KNIGHT WORLD

ケインとシャ・バックのパイロットスーツは，ミリタリーに改造を加えた，なかばカスタムメイドともいうべきものである。

スーツは基本的に三層にわかれている。

①プロテクター（肩パッドおよびベスト）
②対Ｇ用圧力バックおよび断熱材
③代謝調節用浸透圧素材および空調循環系

これにＡ・Ｔ操作系としてヘルメットを中心に有機端末によるコネクターが全身に十数ヶ所配置されている。これは，ミッションディスクのデータがＡ・Ｔのみにフィードバックされるだけでなく，直接大脳連合領に働きかけ，感覚を刺激するもので，トレーナーとしての性格の強いシステムである。おそらくは（シャ・バックが）異能者としての自己鍛練をふくめた意味で開発を行なったものであろう。

対して，クリス・カーツのパイロットスーツは，コクピット密閉時に充填されるゲル状の防護液とともに使用される。スーツというより，身体より直接Ａ・Ｔのデータ処理系にコネクティングされ，事実上搭乗者が一個の有機コンピュータとなるためのトータルシステムである。(ヒジョーに気味悪いのだヨ)

これはパドックシーンのひとつ。中規模のチームである。軍や企業とのゆ着も多く，後期のバトリングの一部は無数のＳＰＤ（スペシャル・プロジェクト・デパートメント）による実験場であった。

官憲の臨検があわただしく始まる。「なにいってんでさあ……うちはまっとうなチームですぜ」

Let's Enjoy Simulationgame

第12回 空戦マッハの戦い Part.3

ゲーム解説：THQ 滝村 憲

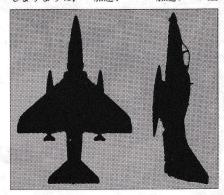
「またですか？」
「またなんですかとは何だね。まただよ。悪いかね。」
「いえ，悪かーないですけれどー。」
「どうせ最終回なんだから，やり残したものだけやっとかへんとあかんやろ。」
「とかなんとかいいつつ，もうみんな待ちくたびれて他のゲームやってますよ。」
「そないなことあらへん。みんなワシのゆーことよく聞いて，おとなしく飛行練習やっとったに違いあらへん。さぞかしうまくなったやろ。」
「そーだといいんですけれどもね。んで，今回はなんです。まさか今ごろミサイルをやろうってんじゃないでしょね？」
「他に何が残っとる。あとはミサイルぶっ放すだけや。ミサイルぶっ放しておわりや。」
「じゃあ，いよいよ，いよいよなんですね。ミサイル射てるんですね？」
「そや，そや，射てるんや。」
「では，いよいよ行きましょう。『空戦マッハの戦いパートIII，ミサイル編』。」

TARGET IN SIGHT

「レイヴンリーダーよりスモールフライ。前方にボギー4機。」
「レイヴン1確認。」
「レイヴン2確認。」
「レイヴンリーダーよりスモールフライへ。目標地点まであと20マイル。SAMに注意。」
「レイヴン3よりレイヴンリーダーへ，ボギーは敵機と判明。」
「了解，レイヴンリーダーよりイーグルリーダーへ。グレー，確認したか？」
「イーグルリーダーよりレイヴンリーダーへ，大丈夫だ。今，すぐ真上にいる。イーグルリーダーより全機へ。敵機を引きつけるぞ。バトルフォーメーションつくれ。」

というわけで，今回の Let's Enjoy Simulationgame は，遂にホビージャパン＝SPI社。「空戦マッハの戦い・Air war」の解説その3，完結編というわけであります。

第1回目では，その恐しく複雑（実はそう見えるだけなのですけど）な飛行方法，フライトルールの解説に多大なるページをさいてしまいましたけれど，実際，単純なルールの積み重ねのルールなのですから，あのように一定のモデルパターンをつくり，徹底的にその基本型のみ覚えてしまえば，あとはラクなはずです。

ちょうど，英語の文型を基本パターンでいくつか暗唱してしまうよーなものなのです。「ワタシの名前はルーシーです。」「私は先週，フランスへ旅行をしてきました。」「お空の中に何機のクフィルがいますか？」なーんてカンジでブツブツ唱えていればある程度覚えてしまうように，「加速！ ……加速ゲージ上で……うん，MLだから4コマ右へ。うーむ，ゼロを超えた，スピードがあがったぞ。」「旋回！ ターンモードは3，1ヘクス20ポイント。」などと，加速，上昇，旋回，降下とベーシックパターンを覚えることにより，かなりプレイは単純化されるのです。

Air war のゲームスケールは，1ヘックス約150mくらいです。したがって，大部分のキャノン（機関砲）は，だいたい射程を900m，すなわち6ヘックスくらいに制限しているので，もし，キャノンだけで敵機を墜とそうとすると，恐しくムツカしいことになります。1回に5～10ヘックス分もスルスル動いていってしまう敵機を，確実に6ヘックス以内に捉えねばならず，しかも，命中を確実にするために，なるべく後方につかねばならないのです。実際やってみると，これはなかなか誰にでもできる芸当ではありませぬ。

そこで出てくるのが，はるかに遠くから制限が少なく射てる，ミサイルなのであります。ミサイルならば，なにも敵機の6ヘックス以内へ必ずへばりつく必要はありません。ある程度の距離があっても，スパッと射ってしまえば，あとは勝手に敵機の跡をくっついていってくれる――はずです。

はずです，というのは，まあ確かにキャノンに比べたら，ずっと楽なのですけれど，実はミサイルにはミサイルの悩みがないことはないからです。

ミサイルのルールを導入することにより，ゲームは非常に変化に富んだおもしろい展開をしてくれるはずです。今までよりも，ずっと広い範囲でのプレイになりますし，一発逆転もできるようになります。しかし，反面，あまりにあっけなく勝負がついてしまったり（トムキャットがフェニックスを積んで登場すると，その確率はトランポリンのように跳ね上がります。）逆に，全く射つチャンスがないまま，重たいミサイルを積んで飛び回って終わってしまうケースもでてきます。

シビアにやればやるほど，最初に望んでいたような，マンガのように華麗なこととは，程遠くなっていくであろうことは，絶対覚悟せねばなりません。正面からスパスパッと射ち，すれ違いざまに敵機が爆発！　なんてことは，まあ，滅多にあるもんじゃありません。

Air war に果敢にもトライしつつ，あっけなく玉砕してしまう多くの例は，みな，ゲーム前に過大な期待をかけ，実際のプレイのあまりの繁雑さにあきれはてて，やめてしまうようです。

どんなことでもそうですが，最初は地道に忍耐強くこらえることです。ちょうど，テレビの画面にあこがれて，早く早くと完成品見たさに，せっかくのキットをいいかげんに組みあげてしまうようなもんです。

じっとガマンの子で，今回のミサイルルールも覚えましょう。

「レイヴンリーダーより，イーグルリーダーへ，目標の橋まで15マイル。敵機を認む。」

「了解，イーグルリーダーより全編隊へ。奴らをやっつけるぞ。何機墜とせるか競争しようぜ！」

「イーグル１よりイーグルリーダーへ，敵は１グループのみのようです。」

「イーグル４よりイーグルリーダーへ，俺の分も残しておいてください。」

「イーグルリーダーより全編隊へ，突っこむぞ。」

現代のミサイルには，大きく分けて２つのタイプがあります。

１つは，熱線追尾，あるいは赤外線追尾，ヒートシーキングなどと呼ばれているもので，その名のごとく，敵機の推進する排気炎，要するにジェットノズルから出る熱いヤツに反応し，自分で方向を修正しながら喰いついていくタイプです。

最初は単にまっすぐ飛ぶだけであった，いわゆるロケット弾に，「頭」を持たせたのがこの初めてのミサイルなのです。

これも，またいくつかに分類されますが，大きく見ると，初期の後方追尾（つまり，敵機の後ろからしか射てない），中期以降の全方向型（前方からでも射てる）の２つに分かれます。

性能的には後に出てくるレーダーホーミングミサイルに劣りますが，なんといっても手軽で安いので，今でもかなり多く使われています。

２つめのタイプは，レーダーホーミングで，これは文字通り，ミサイル自身が，目標を捉えたレーダーの下に誘導されて飛ぶもので，性能的には熱線タイプよりも上のようです。ただ，性能がよくなるにつれて，お値段の方がバンバン上がっていくので，アメリカや中近東のような㊎の国でないと，なかなか使えないものが多いようです。

ミスター・カザマなど，割と気軽にバリバリ射って，「敵機を撃墜，これであとウン万ドルだ」なーんて最初のころは言ってましたけれど，冷静に計算すると，とてもとても彼は日本へ帰ることなどできなかったのではないかと思われるのです。（だって，いくらあのジーサンが安く仕入れてくるっていったって，３～４発射てば，モロに貯金が吹っ飛ぶくらい高いハズなんですよ。）

ミサイル発射手順は，熱線追尾とレーダーホーミングとではかなり違います。

正直にいえば，熱線追尾の方が楽ですし，こちらだけを使っていれば充分ゲームを楽しむことはできます。レーダーホーミングの方は，ずーっと，ずーっと手順が複雑で疲れてしまい，フライトルールと併行するとやめてしまいたくなってしまうかもしれません。

ですから，最初は，おとなしく熱線追尾のみをひたすら修得しましょう。

ミサイル発射は，独立したフェイズに行なわれます。目標のトラッキングコーン（要す

▲アドベンチャー　シミュレーションゲームシリーズ「空戦マッハの戦い（原題：Air war）」　定価7600円

Aircraft Name:
Northrop F-5E Tiger II
ノースロップ F-5E タイガー2

基本性能表（Basic Aircraft Information Table）

機種：戦闘機及び戦闘爆撃機
搭載キャノンタイプ：1
キャノンショット連射数：6
RHミサイル搭載数：0
HSミサイル搭載数：2
最大許容損害度：7
最大上昇高度：207レベル
最大推力減殺数：8
サイズ指数：5
搭乗員数：1
ポイント価：6/3

各高度域における：	LO	ML	MH	HI
最大スロットル設定量	6	7	7	8
最小スロットル設定量	1	2	2	2
最大機有エネルギー量	12	13	13	14

1ターン間最大エネルギーポイント蓄積量：3
巡航移動力：4

特別ルール：なし

他バージョン：
F-5A：このタイプはあまりにも変更点が多いので，別表としてつけ加えた。

F-5E旋回性能表（F-5E Turn Mode Table）

移動力（Movement Allowance）	LO（低高度）	ML（中低高度）	MH（中高々度）	HI（高々度）
1	2	2	2	2
2	2	2	3	4
3	2	2	3	4
4	2	2	3	5
5	2	2	4	5
6	3	3	5	6
7	4	4	6	7
8	–	–	7	8

F-5E加速性能表（F-5E Acceleration Table）

スロットル設定（Throttle Setting）	LO（低高度）	ML（中低高度）	MH（中高々度）	HI（高々度）
1	3	3	2	2
2	3	3	2	2
3	3	3	2	2
4	3	3	2	1
5	2	2	2	1
6	–	2	1	1
7	–	–	–	1

F-5E 降下性能表（F-5E Dive Table）

Type	LO Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力	ML Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力	MH Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力	HI Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力
I	2	6	0	2	7	0	2	7	0	2	8	0
	3	7	2	3	7	2	3	8	2	3	8	1
II	10	7	1	10	7	1	10	8	1	10	8	1
				15	7	1	15	7	1	15	7	1
III	14	6	0	16	6	0	17	6	0	19	6	0

F-5E 上昇性能表（F-5E CLIMB TABLE）

上昇レベル数（上昇開始時高度域による）Number of Levels Climbed (by Altitude Grouping)

スロットル設定値又は移動力（どちらかの大きい方）	LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	ML 1	ML 2	ML 3	ML 4	MH 1	MH 2	MH 3	HI 1	HI 2	HI 3
8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	7	6	4
7	–	–	–	–	–	–	6	5	3	3	6	5	3	6	5	3
6	5	4	3	3	3	2	5	4	2	2	5	4	2	6	4	2
5	4	2	2	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	5	3	1
4	3	1	1	1	–	–	3	1	1	–	3	1	–	4	2	–
3	2	1	–	–	–	–	2	1	–	–	2	1	–	3	1	–
2	1	–	–	–	–	–	1	–	–	–	1	–	–	2	–	–
1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

F-5E ロール性能表（F-5E Roll Table）

消費移動ポイント（Movement Points）	ロールポイント（Points Rolled）
0	1-3
1	4+

F-5E 兵装搭載時性能表（F-5E Loaded Characteristics）

最大スロットル設定量：	LO	ML	MH	HI
	5	5	5	5

降下性能：移動力は各高度域における最大スロットル設定量値を越えてはならない。
上昇性能：タイプ３上昇は実行不可。上昇性能表中の移動力値はすべて２減少する。
加速性能：加速性能表中の数値はすべて半減（端数はそのまま使用）。
旋回性能：旋回時性数算出の場合，もとの数値にそれの½を加える。（端数切上げ）
ロール・コスト：１－２ポイントロールは０移動ポイント，３以上では１移動ポイントの消費が必要。
最大上昇高度：120レベル

F-5E 特殊飛行性能表（F-5E Flight Parameters）

	LO	ML	MH	HI
タイプ３上昇実施規定ターン数：インメルマン実施前	3	3	4	5
ブルスルー実施前	1	1	2	2
プッシュスルー実施規定ターン数：スプリットＳ実施前	0	0	0	1
規定移動力減殺数：ラテラルラダー・ロール実施後	1	2	2	2
ブレイク実施後（移動ポイント）	3	3	3	4
引き起こし時エネルギーポイント喪失量	1	2	2	2
90°バンク時喪失移動力数	2	2	2	3

Aircraft Name:
Grumman F-14A Tomcat
グラマン F-14A トムキャット

基本性能表（Basic Aircraft Information Table）

機種：戦闘機及び戦闘爆撃機
搭載キャノンタイプ：A
キャノンショット連射数：3
RHミサイル搭載数：6（スパロー，又はフェニックスのみ）
HSミサイル搭載数：4（フェニックス搭載時は2）
最大許容損害度：17
最大上昇高度：285レベル
最大推力減殺数：16
サイズ指数：7
搭乗員数：2
ポイント価：10 12

各高度域における：	LO	ML	MH	HI
最大スロットル設定量	7	8	9	11
最小スロットル設定量	1	1	1	2
最大機有エネルギー量	11	16	17	18

1ターン間最大エネルギーポイント蓄積量：5
巡航移動力：4

特別ルール：
1．後方アークに対する目視判定を実行可能。
2．同時に６目標へのレーダー・ロックオンが可能。
3．ロック・オン中に他目標に対してHSミサイルを発射することができる。

トムキャット旋回性能表（Tomcat Turn Mode Table）

移動力（Movement Allowance）	LO（低高度）	ML（中低高度）	MH（中高々度）	HI（高々度）
1	2	2	3	4
2	2	2	3	4
3	2	2	3	4
4	2	3	4	4
5	2	3	4	5
6	3	4	5	5
7	3	4	5	6
8	4	5	6	7
9	4	5	6	7
10	5	6	7	8
11	7	8	9	10
12	–	9	11	12
13	–	–	12	13
14	–	–	–	15

トムキャット加速性能表（Tomcat Acceleration Table）

スロットル設定（Throttle Setting）	LO（低高度）	ML（中低高度）	MH（中高々度）	HI（高々度）
1	6	5	3	2
2	6	5	2	2
3	6	4	2	1
4	5	4	2	1
5	5	3	2	1
6	4	3	2	1
7	–	2	1	1
8	–	–	1	1
9	–	–	–	1
10	–	–	–	1

（注）上昇中に加速を実行することが可能

トムキャットロール性能表（Tomcat Roll Table）

消費移動ポイント（Movement Points）	ロールポイント（Points Rolled）
0	0-4
1	5+

トムキャット兵装搭載時性能表（Tomcat Loaded Characteristics）

最大スロットル設定量：	LO	ML	MH	HI
	6	6	7	7

降下性能：移動力は各高度域における最大スロットル設定量を越えてはならない。
上昇性能：上昇性能表中の移動力値はすべて２減少する。
加速性能：加速性能表中の数値はすべて，その⅓だけ減少する。（端数は四捨五入）
旋回性能：旋回時性数算出の場合，LO及びMLではもとの数に１を加え，MH及びHIではもとの数に２を加える。
ロール・コスト：１～３ポイントの消費が必要。移動ポイントの消費が必要，４ポイント以上では，２移動ポイントとなる。
最大上昇高度：156レベル
搭載ミサイル：兵装搭載時には，HS，RHミサイルとも，それぞれ１発まで搭載可能。

トムキャット特殊飛行性能表（Tomcat Flight Parameters）

	LO	ML	MH	HI
タイプ３上昇実施規定ターン数：インメルマン実施前	2	3	4	4
ブルスルー実施前	0	0	1	2
プッシュスルー実施規定ターン数：スプリットＳ実施前	0	0	1	1
規定移動力減殺数：ラテラルラダー・ロール実施後	1	1	2	2
ブレイク実施後（移動ポイント）	1	2	2	2
引き起こし時エネルギーポイント喪失量	1	1	1	2
90°バンク時喪失移動力数	1	2	2	2

トムキャット降下性能表（Tomcat Dive Table）

Type（降下タイプ）	LO Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力	ML Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力	MD Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力	HI Altitude 最大降下レベル	最大移動力	最大ダイブ加速移動力
I	2	7	0	2	8	0	2	10	0	2	11	0
	5	11	3	5	12	3	5	12	3	5	13	3
	10	10	3	10	11	3	10	13	3	10	14	3
II	20	10	2	15	11	2	20	12	2	15	13	2
				20	10	2				20	12	2
III	23	9	1	25	10	1	25	11	1	25	11	1
							27	10	1	31	10	1

トムキャット上昇性能表（Tomcat CLIMB TABLE）

上昇レベル数（上昇開始時高度域による）Number of Levels Climbed (by Altitude Grouping)

スロットル設定値又は移動力（どちらかの大きい方）	LO 1	LO 2	LO 3	LO 4	LO 5	LO 6	LO 7	LO 8	ML 1	ML 2	ML 3	ML 4	ML 5	ML 6	ML 7	ML 8
11	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
8	–	–	–	–	–	–	–	–	8	7	6	5	4	3	2	1
7	7	6	5	5	4	3	3	2	7	6	5	4	3	2	1	–
6	6	5	4	4	3	2	2	1	6	5	4	3	2	1	–	–
5	5	4	3	3	2	1	1	–	4	4	3	2	1	–	–	–
4	3	3	2	2	1	1	–	–	3	3	2	1	–	–	–	–
3	2	2	1	1	–	–	–	–	2	2	1	–	–	–	–	–
2	1	1	–	–	–	–	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–
1	1	1	–	–	–	–	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–

スロットル設定値又は移動力（どちらかの大きい方）	MH 1	MH 2	MH 3	MH 4	MH 5	HI 1	HI 2	HI 3	HI 4	HI 5
11	–	–	–	–	–	10	9	8	6	5
10	9	8	7	5	4	9	8	7	5	4
9	8	7	6	4	3	8	7	6	4	3
8	7	6	5	3	2	7	6	5	3	2
7	6	5	4	2	1	6	5	4	2	1
6	5	4	3	1	–	5	4	3	1	–
5	4	3	2	–	–	4	3	2	–	–
4	3	2	1	–	–	3	2	1	–	–
3	2	1	1	–	–	2	1	–	–	–
2	1	–	–	–	–	1	–	–	–	–
1	1	–	–	–	–	–	–	–	–	–

▲航空機性能表
性能表は各機種ごとに分類されており，基本性能，旋回性能，上昇性能，ロール性能，などがそれぞれの機について設定されている。

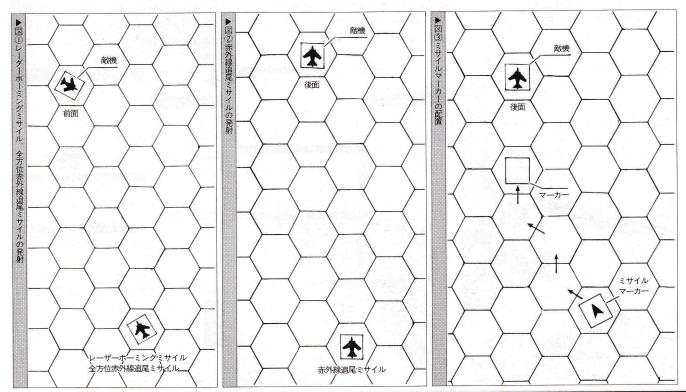
るに攻撃できる範囲のことです）についた機体が，その目標へ向かってミサイルをブッ放すことができるのです。
トラッキングコーンの決定は，水平面はヘックスを見て，その範囲に入っているか否かを判定すればよいのですけれど，問題は垂直面です。これは目標との距離や高度差を一定の算式に入れ，いちいち計算せねばなりません。チャートブックの式と説明はまだ複雑ですから，自分なりに書き直し，スパッと出せるようにしましょう。

ミサイルは，なるべくならあんまり射たない方がいい——なんてことをいまさら言うと何を今ごろと思われそうですけれど，ホントのことです。
というのは，ミサイルは発射すると，当然のごとく１人で勝手に飛び回っていくのですから，当然当然，通常の飛行機と全く同じ操作を要求されるのであります。っつーことは，当たり前のことですが，通常の飛行機１機分とほぼ同じだけのマーカーをコントロール表上に置くわけなのです。
そーです。ミサイルを発射した母機と同じコントロール表上に，あの旋回インディケーターやなんやらかんやらを置いて，それらをいちいち動かしていかねばならんのです。
なんと，飛行機がもう１機増えたのと同じことなのですよ。
だから，２機ぐらいを同時に操作していて計４発くらいのミサイルを射ってしまうと，５～６機を同時に操作するのと同じ労力が必要になります。

ひとたび発射されたミサイルは実は目標自体に飛んでいくのではなく，目標のすぐそば（普通４ヘックス後ろに置かれる）に置く目標マーカーへ向けてまっしぐらに飛行します。
つまり，目標マーカーをいったん通過した後，初めて目標の機体へ飛び，命中するわけです。単純に考えるなら，目標機のジェットノズルの排気炎へ向けて飛び，その勢いで目標に当たってしまうということでしょう。
ミサイル自体の発射および飛行は，もう１機飛行機が増えたと思えば簡単です。ただ，手順にかける労力は２倍・３倍になると覚悟してください。
注意としては，ミサイルのタイプをよく見きわめることです。
ミサイルとはいえ，射程の長いものと，極端に短いものがあります。「最大飛翔時間」の欄を見れば，そのミサイルのおおよその射程は見当がつきます。何パターンも飛べるヤツもあれば，たった２ターンで果ててしまう情けないのもあります。
したがって，２～３ターンしか飛ばないものは，もう，キャノンのうんと性能のいいものとみなし，マンガのごとく遠距離からヘビのごとくうねって飛び当たるなんていう観念は捨てた方がよいようです。

ATTACK
兵器搭載時性能

「イーグルリーダーよりイーグル１，イーグル２へ，右だ，右にいるぞ。つかまえてくれ！」
「こちらイーグル１，後ろにつきました。やります。」
「イーグル４よりイーグルリーダーへ，４時方向に２機います。」
「了解，イーグル４，確認した。」
「イーグル１へ，射て，射て！」
「やったぞ，イーグル１，命中だ。」
「やりました，グレー少佐，命中，どまん中に命中です。あの火の玉を見てください。」
「よくやったイーグル１，確かに落としたぞ。よくやった。」
本来，このルールは必ず採用せねばならないのですが，しかし，問題もあります。
このルールは，要するに，ミサイルなどを積んでいれば当然重量がかさむので，その分の性能低下を再現しようというものなのです。
ですから，ミサイルを積んでいれば，必ず，データカードに記載されているとおりに，各種の数値を落とし，プレイしなければならないわけです。

▶図①レーダーホーミングミサイル，全方位赤外線追尾ミサイルの発射
▶図②赤外線追尾ミサイルの発射
▶図③ミサイルマーカーの配置

ところが，この「兵器搭載時性能」というのが，はっきり言ってかなり手間のかかるシロモノで，たとえば，「上昇性能表の移動力値は2だけ減らす」「加速性能表中，3以上のものは2だけ減少，他は半減」「もとの数値にそれの25%を加える」……。なんて有様で，ややこしくてしかたありません。

こんなことをするくらいなら，初めっから表の中に別項目を設ければよいのに，と思うくらいなのです。とてもじゃありませんが，プレイ中に，「うーん，その25%はうんうん困った」なんてやってられません。

また，もっと悪いことに，ミサイルを載せて性能をおとすと，ただでさえ，敵機に喰いつくのがムツカしいのが，よけい後ろにつきにくくなり，ますますゲームが終わらなくなってしまうと，こーゆーわけなのです。

私も「兵器搭載時性能」ルールを採用したとたん，長かったゲームプレイ時間が，輪をかけて長くなってしまい，それ以来，もう，まったくリアル感は無視して，ミサイル搭載前も後も性能変わらずでやっております。

ですから，まあ，初めは，この「兵器搭載時性能」ルールは無視した方がよいでしょう。

▶ミサイル性能表
航空機性能表と同様に各機種ごとの機能が設定されている。

Phoenix AIM-54A
フェニックス AIM-54A

基本性能表
ミサイル種別：レーダー・ホーミングAAM
トラッキング・コーン：通常型
最大飛翔時間：50ターン
最大追尾距離：1320ヘクス
機能不良発生確率数：4
慣性飛翔距離：2
最小射程制限：
敵機の後方アークから　12ヘクス
敵機の側方アークから　24ヘクス
敵機の前方アークから　36ヘクス

各高度域における：	LO	ML	MH	HI
最大移動力：	23	21	19	17
発射時追加移動力：	6	6	5	5
旋回特性数：	7	7	6	6
最大機有エネルギー量：	27	25	23	21

1ターン間最大エネルギーポイント蓄積量：5

フェニックス上昇性能表
(Phoenix Climb Table)

Climb Type (上昇タイプ)	Levels Climbed (上昇レベル数)	M·A Subtract (移動力減残数)
I	2	0
	4	−1
	6	−2
	8	−3
II	10	−4
	12	−5
	14	−6
III	16	−7
	17	−8
	18	−9

フェニックス降下性能表
(Phoenix Dive Table)

Dive Type (降下タイプ)	Levels Dived (降下レベル数)	MA Addition (獲得移動力数)
I	4	+1
	8	+2
	12	+3
II	19	+3
	21	+2
	26	+1
	30	0
	34	−1
III	37	−3
	40	−6
	41	−10
	42	−12
	43	−14
	44	−16
	45	−18
	46	−19

Late Sidewinder AIM-9E through AIM-9J and Shafrir
発達型サイドワインダー(AIM-9E～AIM9J)
およびシャフリル
上に記載したタイプのミサイルを使用する場合はすべて，この"ミサイル性能表"を参照すること。

基本性能表
ミサイル種別：発達型熱線追尾AAM
トラッキング・コーン：通常型
最大飛翔時間：6ターン
最大追尾距離：120ヘクス
機能不良発生確率数：5
慣性飛翔距離：2

各高度域における：	LO	ML	MH	HI
最大移動力：	16	15	14	13
発射時追加移動力：	4	4	3	3
旋回特性数：	4	4	5	5
最大機有エネルギー量：	21	20	19	18

1ターン間最大エネルギーポイント蓄積量：4

重要
[illegible]

発達型サイドワインダー シャフリル上昇性能表
(Late Sidewinder Shafrir Climb Table)

Climb Type (上昇タイプ)	Levels Climbed (上昇レベル数)	MA Subtract (移動力減残数)
I	2	0
	4	−1
	6	−2
II	8	−3
	9	−4
	10	−5
	11	−6
III	12	−7
	13	−8

発達型サイドワインダー シャフリル降下性能表
(Late Sidewinder Shafrir Dive Table)

Dive Type (降下タイプ)	Levels Dived (降下レベル数)	MA Addition (獲得移動力数)
I	3	0
	6	+1
	9	+2
II	16	+3
	21	+2
	26	+1
III	28	0
	30	−1
	32	−2
	33	−3
	34	−4
	37	−5

MAX POWER

「レイヴンリーダーよりスモールフライへ。突っこむぞ。手前の鉄橋をやる。レイヴン5レイヴン6は奥の木橋だ」
「敵機はどこにも見えません」
「戦闘機隊にまかせろ。奴らが来ないうちにやる。ついてこい」

Air warには，他にも爆撃ルールがあり，実はこれがなかなかおもしろいルールなのです。ゲームの中にも様々な目標，戦車や建物などが入っています。ですから，1人で盤上に並べ，いくつか対空砲を並べると，リッパな1人ゲームになります。

実はこれがなかなかに素晴しくおもしろく，地上攻撃ミッションとして，様々なシチュエーションを設定すると，ヘタなゲームをやるよりよっぽど楽しくプレイできます。

爆撃・機銃掃射自体は，手順をしっかり別紙に書いておけば割と楽ですから，ぜひぜひプレイしてみてください。必ずおもしろいはずです。

戦車を一列にいっぱい並べ，片っ端から破壊していくのは，「うーん快感」ですぞ。

BOMBING

「レイヴンリーダーよりレイヴン1，レイヴン2へ，外れたぞ」
「マクラスキー少佐，橋の上に敵の戦車が見えます」
「ブルズアイ！　ブルズアイ！」　　！
「やった，橋を確実にやったぞ。確かにやった。見てくれ」
「マクラスキー少佐，爆弾は命中しました」
「くり返すんだ，くり返せ，やってしまえ」
「もうおわりですか？」
「おわりや」

「これよんだだけじゃ，ゲームできないじゃないですか」
「当たり前や。前から言うとるよーに，このページはあくまでガイドラインや。ルールブック読まんゲームやろうなんて甘いんや。これで要点をつかみ，その上でルールブックの必要な箇所に目を通す。これが基本や」
「うーん。なるほど。そーか，そーだな，うん」
「というわけや。みんながむばって，いっぱい敵機を墜とそう」
「賞金はどーしたんです。つくり方を説明するゆーたじゃないですか」
「うーむ。文中に述べたよーに，はっきりいってエリバチの中の価格はムチャクチャなんや。とてもじゃないが，あんな設定のしかたはムリや。わいにはマネでけへん」
「また逃げた」
「しかし長かったですね。12回も」
「うむうむ。よくぞ，みんなガマンして読んでくれた。余は涙モンであるぞ」
「何いばってんですか。ここまでこられたのも，すべて読者の方のおかげですよ」
「うむうむ。お礼に名前を明かしちゃおう」
「よーやく観念しましたね。たいした名前じゃないのに」
「ほなかて，毎回，読者の方からウルサク言われとんや。いーかげん言わんとマズイやろ」
「よく12回も続きましたね。1回も休まずに」
「そやそや，しかも途中までプラモの記事も書かされたんや，えらい重労働や」
「そんな裏話をしない。ま，とにかくみなさんご愛読ありがとうございました」
「そや，ほんまにありがとうございやした」
「ではまたどこかで」「いつまでも，Let's Enjoy Simulation game！」

DMの休刊のため，連載2回目で終了ということになり，みなさんの御意見に答えることができないままになってしまうのが非常に残念です。限りあるスペースですが，できるだけ掲載しましたので御了承ください。（編集部）

扉絵／さえぐさゆき

今回でDMが休刊となるようです。そのため，シミュレーションゲームマニュアルの連載も一応終了ということになりました。丸3年12回の連載だったわけですが，今から見なおしてみるとじつに長いものですね。はじめのダグラムのシミュレーションゲームを製作したころは，こんなに長く続くとは思いませんでした。これまで，ダグラム（連載4回），ボトムズ（連載5回），ガリアン（連載2回）とやってこれたのもみんなのおかげです。どうもアリガトウ。

デザイナーズノート

THQ　K.大友

ただ，残念なのは，ガリアン終了を見てからガリアンシミュレーションゲームマニュアルの総集編を出すことができないことです。特にこのシミュレーションゲームマニュアルは，読者のみんなと同じように同時期に，ダグラムなり，ボトムズなり，ガリアンなりの作品をTVで見て（はやく見れたのはガリアンの最初の4話だけです），リアルタイムでシミュレーションゲームをデザインしていくところに，この連載の意義だったのですけれど……。

今回の協力者
吉田栄介，奥村清次，石田光昭，市川　功，疋田　誠，新　清士，片山秀明，品川　博，中村尚裕，岡本浩成，金子隆久，土谷竜一，佐藤啓一，田中喜康
以上の方でした。（敬称略）

※ガリアンゲームに関するおわびと訂正および御注意

○前回のルールのデータ表に関して，まちがいの御指摘がありましたが，編集部のチェックミスでした。御迷惑をかけたいへん申しわけございませんでした。今回のものが正式なものとなりますので，今回のものを御使用ください。

○今回のルールも前回どうり，地形による射撃・移動などの制限はありません。そのためゲーム盤はデザイン化したガリアンの舞台を地図風にしてみました。

応募シナリオ集

読者のみなさんから送られてきたゲームシナリオです。一度，ためしにこのシナリオでゲームしてみてください。

ボトムズゲーム用シナリオ

「パーフェクトソルジャー」より

登場ユニット／スコープドッグ　キリコバージョン，ミッションディスク改良のため目標（×1），BT力（5），装甲（2），耐久力（4）×1，ストライクドッグ×1
パイロット／スコープドッグ　キリコ，第3クール最終回と第4クール全般は，射手値（－5），目標値（＋5），バトリング値（5），確認値（5）とする，ストライクドッグ　イプシロン
地図盤／砂漠か無地を使用
ユニットの配置／
○最初に使用しないユニット10枚から20枚をバラまきヘックスに適当にあわせる。これをAT輸送機破壊後の煙とし，確認値までのヘックスに行かないと確認不可能とする。
○ストライクドッグは最初ユニットは出さず煙の中にかくれています。紙にかくれているヘックスの番号を書いておく。見つかったり射撃したりするとユニットはボード上に置かなければならない。
ゲームイニング／無限
勝利条件／どちらかが死ぬまでやる

これは，2，3度やりましたが，好評のうえ，おもしろい。ぜひ，一度やってみてください。

（熊本市島町　徳丸健二）

ガリアンゲーム用シナリオ

「白い谷の戦い」

ユニット／白い谷側＝ガリアン，マーダル側＝ウインガル・ジー　プロマキス（武装＝巨槍，盾，斧）×2，プロマキス・ジー（斧，盾）
配置／ガリアン（地図上に自由に配置），ウインガル・ジー（サイロコをふり，その目の数のターンに好きな位置に登場）
ゲームイニング／20ターン，またはガリアンが破壊された時点で終了。
勝利条件／白い谷側＝2機以上の機甲兵を破壊し，みずからは合計7被害以下におさえる。
マーダル側＝ガリアンを破壊する。
特別ルール／
○ガリアンは先攻，後攻を自由に決めることができる。ザバのウインガル・ジーの場合は通常のまま。
○ガリアン以外の機甲兵の耐久力は1／2にすること（端数切りあげ）。
○プロマキスが斧を使う場合，巨槍は放りだしたものとして以後ゲームでは使用できない。ピックルも同様。

（入間郡毛呂山町　可瀬恵治）

青の騎士ベルゼルガ　シミュレーションゲーム

青の騎士　ベルゼルガシミュレーションゲームに多数の応募をいただきありがとうございました。応募の封筒の山を前にみなさんのシミュレーションゲームに対する情熱が伝ってくるようです。

ＤＭが休刊するために中途半端な形でしか発表できないのを残念に思います。デザイナーのK・大友氏と協議した結果，いままでに掲載されボトムズシミュレーションゲームマニュアルのルールでゲームができるような形で，「ベルゼルガ」に登場するＡＴのデータ表を掲載します。(データ表は山形市千歳の高梨賢一君のものを採用しました）また，巻末のユニットには，ガリアンのものとあわせＡＴユニットとパイロットユニットをつけましたので，それらを独自のオリジナルベルゼルガゲームに御使用いただければ幸いです。

（編集部）

ベルゼルガゲーム応募者（敬称略）

札幌市東区　津呂賢一
世田谷区玉川　下田啓路
新宿区市ヶ谷　萩尾　剛
札幌市豊中区　工藤弘之
千葉市幸町　片山秀明
川口市芝下　石川文則
千葉市祐光　佐藤大助
西宮市塩瀬町　久保正男
渋谷区代々木　池田盛人
清水市西久保　小田切英樹
横浜市緑区　城田　亘
川西市向陽台　吉村　学
京都市中京区　鈴木啓介
長生郡白子町　大矢正人
東大阪市御厨東　奥野隆弘
山形市肴町　石川武治
新田郡新田町　手嶋　淳
小松市土居原町　戸田滋樹
古川市前田町　佐々木昭博
山形市千歳　高梨賢一
大阪府豊中市　大川　彰
川口市中青木　奥村　崇

パイロットデータ表

	射手値	目標値	バトリング値	確認値
ケイン	－4	＋4	＋4	4
ロニー	－2	＋3	＋2	3
ミーマ	－3	＋3	＋3	2
ラドルフ	－3	＋3	＋3	3
クリス	－6	＋5	＋5	5
オラニ	－4	＋4	＋3	3

武装表

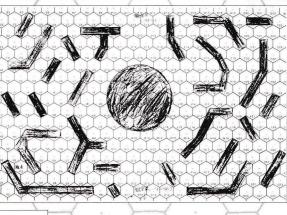
		命中率 ～5	命中率 ～10	命中率 11～15	攻撃力	弾数	弾数制限	射界
ベルゼルガBTS	専用銃	8	9	8	4	18	3	A
	パイルバンカー	1(敵が1ヘックス以内の場合だけ使用可)			6	8	1	A
ファッティーBTS	専用銃	8	9	8	4	22	5	A
	マシンガン	9	7	3	4	12	3	B
スタンディングトータス	専用銃	8	9	8	4	22	5	A
スコープドッグカスタム	専用銃	8	9	8	4	22	5	A
	ミサイルポッド(×2)	5	6	5	5	9(×2)	9	C
プロトストライク	内蔵銃	9	9	8	2	6	3	A
	専用銃	7	7	8	5	10	3	A
ストロングバックス	専用銃	8	9	8	4	22	5	A

ATデータ，ユニット名称表

	目標	バトリング力	装甲厚	耐久力	ユニット名称
ベルゼルガBTS	0	6	4	5	ATH-Q63-BTS
ファッティーBTS	－1	4	3	5	B•ATM-03-BTS
スタンディングトータスBTS	－1	5	3	5	ATH-14-BTS
スコープドッグカスタム	＋1	3	2	4	ATM-09-BTS
プロトストライクドッグ	＋2	7	3	6	X•ATH-01
ストロングバックス	－1	4	3	4	ATM-09-STC

小松市土屋原町の戸田滋樹君が考えた溶岩デスマッチ（ファイアキャスク）会場のゲームボート。▲

ＤＭのボトムズシミュレーションゲームを参考に古川市前田町の佐々木昭博君が作ったゲームです。もちろん「青の騎士ベルゼルガ」のデータもはいっています。ゆくゆくは通販も考えているそうです。▼

SIMULATION OF
VOTOMS

青の騎士シナリオ

１．リアルバトル

登場ユニット／ベルゼルガＢＴＳ×１　ＶＳダイビングビートル×１

地図盤／ＤＭNo.６

配置／ベルゼルガ（Ｐ列），ダイビングビートル（Ａ列）

パイロット／ベルゼルガ(ケイン・マクドガル)，ダイビングビートル（スタンダードパイロット）

勝利条件／10イニング以内に敵ユニットを破壊する，それ以外は引きわけ。

２．溶岩デスマッチ（ファイアキャスク）

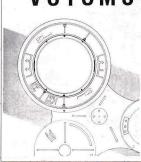
登場ユニット／ベルゼルガＢＴＳ×１　ＶＳプロトストライドッグ×１，レッドショルダー×１，ストロングバックス×１

配置／ベルゼルガ（上端）他（下端）

パイロット／ベルゼルガ(ケイン・マクドガル)，プロトストライクドッグ(クリス・カーツ)，レッドショルダー(ラドルフ・ディスコーマ)，ストロングバックス（オラニ・ガータ）

勝利条件／無制限，お互いのユニットをすべて破壊した方が勝ち。

（世田谷区玉川　下田啓路）

GAT番外 ATベスト10 &

●「ATベスト10だ——！」

どもデザイナーの藤田です。前回終わっちった「ATヒストリー」ですが読者の方々の絶大なる支援の結果，今回，番外編でカムバックしました。というわけで前回募集しましたGATベスト10の結果発表をとりあえずいってみましょう。まず10位から４位まで，

順位	型式	名称	票数
<10位>	XATH－01	「シャドウフレア」	26票
	BATM－03	「ロニースペシャル」	26票
<９位>	XATH－02	「ストライクドッグ」	29票
<８位>	ATM－09ST	「スコープドッグ」	34票
<７位>	ATM－04ST	「クルーウェルドッグ」	37票
<６位>	ATL－FX1		43票
<５位>	ATM－01	「クレバーキャメル」	51票
<４位>	ATH－FX1		56票

という結果でした。

「クルーウェル……」は立体になったら意外にカッコよかったし，「クレバー……」もこったんで人気があるのはウレシイです。江口くん，杉山くんアリガトー。「ロニースペシャル」もっといって欲しかった。カワイイのに……とと。さてベスト３の発表です。

<第３位>XATH－02DT「ラビドリードッグ」　76票

さすがの人気機種ですネ！　巨大なアイアンクローの作るシルエットが強烈なキャラクターになっていて好きなのサ。今からでも遅くないタカラ様，商品化してくださ～い。

<第２位>ATH－Q63BTSII「ベルゼルガ・スーパーエクスキュージョン」　105票

出た！「青の騎士」のメインメカ。アストラギウス銀河の最強AT！　今回中村くんの作ったスーパーディティールバージョンはほとんど異常ですね。残念なのはBTSIIの登場でBTSIの人気が落ちたこと。最初はパワーUPといってもたんなる装甲の追加だけだったんですが，〈最強〉の２文字の誘惑に負けて，スタビライザーはつくわ，M・Cは新型になるわ，パイルバンカーは大型になるわ……ほとんど別物になりました。へっへっへ！　さて，いよいよベスト１ですよ。

<第１位>ATM－FX1　156票

やった!!　今回の「青の騎士」にも登場しているし，もともとFXシリーズは「ATヒストリー」の性格上旧型のATしか描けないという個人的フラストレーションからの発想で，「発展型やりましょーよ～」といういいだしっぺということもあり，全部がベスト10内に入ったのはうれしいですね。(しょせん，スコープドッグという話しもある)

●「お手紙アリガトー！」

ベスト10の次はボクの気に入った葉書の紹介コーナーです。本当はもっといっぱいあるんだけど，ページがないんでこれだけなの，ゴメンネ。

ワハハハ，おまーはエライ！　ケインとクリスのネーミングが実はクリス・マクドガルからだったということを見切ったのはキミひとりなのさ。実はスタッフが映画「レンズマン」のクリスが大好きだったりするのである。シャドウフレアのひたいの〈Z666〉といいBTSIIのセリフといい，僕らとセンスがシンクロしているねエ。もしかしてキミは天才かもしれない。

ペンネーム／葛飾北斎くん

なんてアカデミックなのサ！　しかし僕らも知らなかった。え？　幡池さんは知ってんですか？　ムム。ちなみに「バーサーカー」の語源はフレッド・セイバー・ヘーゲンのSF小説「バーサーカー・シリーズ」から来ています。無人の殺人マシーンが登場するのですけどー度読んでみてください。ヘーゲンも北欧神話のベルゼルガを英語読みしたのかな。

しってますか？ ベルセルカー

つい最近，ある用語事典※でぐうぜん見つけたのですが，『北欧神話』には ベルセルカー なる人物が登場しているのだそうです。説明によると「ベルセルカーは オーディン(北欧神話の主神)に鼓舞された命知らずの戦士で彼には刀も槍も傷つけることができないとされ，武器を失なったら素手でも戦い歯で相手の槍をかみくだき喉笛を食い切って斃すとされる」そうです。　DMのNo.9には「ベルゼルガは英語バーサーカーの独語読み」って説明されていたけど，もしかしたら この ベルセルカーも関係しているのかもしれませんヨ。

(でも ホント，見つけたときには ドキッと しましたね。

～END～

この2人大好きヨ♡

単なるスペースうめデス。

乱筆乱文失礼しました。

※自由国民社の『故事名言・由来・ことわざ総解説』のことです。

東京都・中川敬子さん

エライ！　キミひとりだけなのサ。あのわかりにくい絵からこれを描けるとゆーのはスゴイ。しかも12歳とは，才能あるなァ……。ただ，１ケ所マチガイがあります。右肩の上にあるのは実はバックパックのパーツなのです。末はメカデザイナーかイラストレーターか，という感じです。(ウ……不用意なことをいってひとりの少年の道をあやまらせてしまったらどーしょー…。)と…とにかくガンバッテネ。

佐世保市・小松康司くん

デザイナーズノート

かいた人・藤田一己さ！

●「今は昔バナシ」

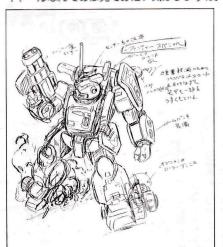
ここだけの話しですが,「ATヒストリー」のデザイン仕事，タイヘンだったんですよ～。1週間でATを10体とか……大体スケジュールがムチャムチャなうえにライターのハマさんはわけのわからんことをいいだすし，他の仕事は入るし，変型ATは出る。(エッ？　ハマさん，何ですか？　ワ！　ペンをとらないでください。ちょっと……)

㊍　こらこら降着機構を使って変形ATができるとゆーたのはキミではないのか！　GATはなァ，最初の頃はなァ！　一応サンライズの井上氏のチェックを受けとったんじゃ!! その後エスカレートしたのは儂のせいじゃ！(ムネ張らないで下さい)でも読者の方からのお手紙で反省したり参考にしたり，いろいろ悩んだんだよ！(「青騎士」の話しはないんですか？)　フム，「青騎士」はね，連載を始めたときは×ベルゼルガになるんじゃないかーって思ったけど，評判はよかった！　キャイ！　キャイ！　最終回の戦闘シーンは割と気にいってたりするんです。やはり女の子殺すトコロは筆が走っちまって……。段々と常人の域を脱してしまいそうで，とってもうれしいのでした。連載は一応完結していますが，現在，朝日ソノラマ文庫のために書きおろし作業が進行しています。ヨロシク！

〈ベルゼルガBTS 初期デザインⅠ〉
☆アイディアが具体的になった段階のもの。イラストの幡池氏などと打ち合せしながら描いたほとんど落書きだったりする。パイルバンカーが撃発式というのも，今みるとムチャクチャ！

フーッ。やっとペンを戻してくれたよ。ここで「青騎士」の原案について触れておきましょう。初期のBTSはQ64を元に改造したもの……という設定だったんですよネ。殺されたクエント人のベルゼルガを受け継ぎ，仇きを探して……という基本設定は変わってないんですけど，ベルゼルガのニックネームがクエント人の名前をつけた「ラ・イヤール」だったり，ケインは「ガーランド・レイス」だったりするのですよ。話しもプロレス風でハデなマーキングのATが出てきたり……と勝又さんの趣味がモロに反映されていました。でも，スポットを浴びておたけびをあげるラ・イヤールなんてのは見てみたい気がしますね。

〈ベルゼルガBTS　初期デザインⅡ〉
☆幡池氏による最も初期のデザイン。BTSのデザインイメージは全てこれから発生しているといってよい。パイルバンカーがリアルバトル時にはバズーカに交換でき，サンドローダーとオプションのグライディングシステムの併用による高い走破性を持つ（垂直のカベさえのぼることができる！）という設定だったがボツになってしまった。

〈スコープドック・ハイマニューバカスタム〉
☆スコープドックを改造し，アーマー等を取りはらい，軽量・高機動化したもの。「『青騎士』に出そう！」と強硬に主張したのだけど，「Oビーメタルじゃない！」ということで没。そのフラストレーションはATM－FX1となってあらわれたのだよ。

〈ファッティー・ロニースペシャル　初期デザイン〉
☆もっとギルガメス的デザインになるハズだったのだが，決定稿はほとんどファッティーと変わらなかった。

しかし,「ATヒストリー」をやれて本当によかった。「ボトムズ」のファンの皆さまには，ぬえやアートミック的過ぎるなどの批判もいただきましたし，モデラーの方々には御迷惑をおかけしました。またサンライズさん，大河原さんには勝手を認めていただきました。ボクにとっては全てが勉強になりました。皆さん，ありがとうございました。御存知の方もいらっしゃると思いますが，今,「Zガンダム」をやっていますので，またどこかでおあいしましょう。

DIACLONE ESSAY

ダイアクロン ビデオソフトへ向けて始動!!

やったね! オモチャフリークへの最後のプレゼント!

●ええっと，今回は「ダイアクロン・メカニックマテリアル」をやる予定だったのだけれど，ダイアクロンの映像化が先月，明らかにされたため急拠予定を変更しこの新作ビデオ「ダイアクロン」の特集を他誌に先駆け，みなさんにお送りしま〜す。

●この「ダイアクロン」はタカラが製作し，オリジナルビデオとして8月に発売すべくひそかに準備が進められていたもので，素材がダイアクロンだけに全編オール新作というダイアクロンファンにとってこのうえないビッグなプレゼントといえよう。

“ロボットベースII・SA”
可変システムを備えた機動兵器。デザイナーによれば，アッと驚ろく使われ方をするというが，さて…。

“コニー・ブラットレイ(16歳)”
メカに強く，ダイアバトルスMK・IIでワルダー艦6隻沈めたという記録を持つ。チームのリーダー。

(原画／サノ ヒロトシ)

(上)“ガイゼル・S・キタモリ”
司令官

“ノリコ・ヤジマ(17歳)”
IQ 350の超天才少女。ユニークな感性の持ち主で，いつもまわりとズレた行動をとる。チームの作戦はすべて彼女がたてている。

“パメラ・シャークター(17歳)”
射撃の名人で，ダイアクロン隊の中でも5本の指にはいる程である。クールな性格でリセットとは対象的。

“リセット・ハーガティー(17歳)”
同じダイアクロン隊にいた姉をワルダーに殺され復讐に燃えている。激しい気性の持ち主。

(左)“アフロディー”
ジークスと直結して指揮を行える特殊能力者。

※タイトルは仮称です。

オリジナルビデオ

セイントフォーマーズ　DIACLONE 2010

"ストーリー"

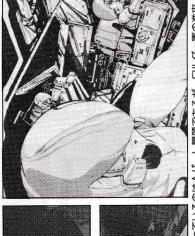
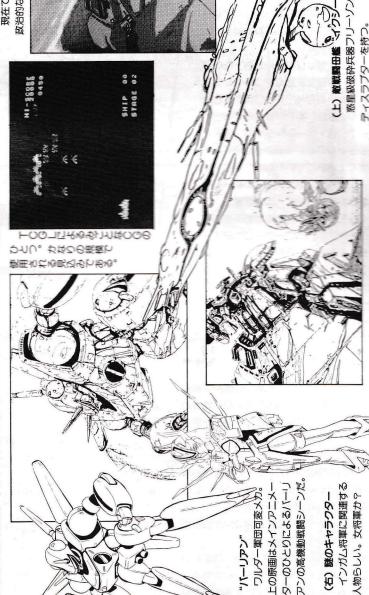
ストーリーは，第3次アタックシステム（可変要塞と機動兵器による月面降下作戦）から7年後。

ダイアクロン隊員ガイゼル・S・キタモリ——ダイアクロンきっての優秀な軍人で，かつて全アタックシステムを成功させたのは，彼の力といっても過言ではなかった。

そしてまた，彼の手により究極のアタックシステムともいえる巨大プロジェクトが進められていた。プロジェクトホーリィグレイル。ランドマスターの超演算能力とこれまでのワルダー軍のデータから超航法システムを開発し，木星軌道上の工業プラントと木星の資源を利用し，恒星間宇宙船を建造，ワルダー本星を奇襲する。というもので，すでに木星には第6のゾーンコンピューター"ジークス"が設置され，全長30kmにおよぶ5隻のマスドライバー艦も完成しつつあった。

キタモリは，このプロジェクトを成功させるため独立した機動部隊の必要を感じ，各部隊から4人の戦士を選びだした。彼女たちは第3独立部隊セイントフォーマー，コードネーム"レイカーズ"と名づけられ，プロジェクト始動の日にむけて訓練が開始される。

リンカーのアフロディーとキタモリの恋，不気味な動きを見せるワルダー軍団。全人類の見守るなか，ついにプロジェクトは始動する。

"すでにパイロットフィルムができてるぞ！"

現在できあがっているのはAパート冒頭であるが，ワルダー軍の進攻，政治的な動きなど，かなりの密度をもったものになっている。

TCGによるみごとなCGのひとつ。かなりの規模で使用される見込みである。

"バーリアン"
ワルダー軍団可変メカ。上の原画はメインアニメーターのひとりによるバーリアンの高機動戦闘シーンだ。

（右）謎のキャラクター
インガム将軍に関連する人物らしい。女将軍か？

（上）敵戦闘母艦"イクシード"
惑星級破砕兵器フリーゾン・ディスラプターを持つ。

次ページはスタッフのコメントだ！　絶対見てくれよ!!

DIACLONE ESSAY

『和平永遠 人類皆、"大亜久論"的生活』

みなさん、お元気していましたか。3ヶ月のごぶさたでーす。前ページの特集はいかがでしたか？ もしこれが実話だったらぼくなんぞ泣いて喜んじゃうと思います。えっ、どういう意味かって？ じつはですねエ、すでにお気づきの方もいらっしゃると思いますが、アレは真っ赤なウソ！ すべてぼくらのデッチあげという代物なんです。（そこのきみ！ あわててビデオ屋さんなんかへ走らんように！）それでは今回も元気よくはじめたいと思いまあす。

現在のダイアクロンを語るうえで、欠かすことのできないのが、みなさんのよく知っているカーロボットだと思うんだけど、いかがかな？

やっぱり、ぼくにとってはダイアクロンに対しての認識を改めてしまうくらいに衝撃的だったのよ、カーロボットの存在というものは。だって従来のカタログストーリーのイメージでいくと、超未来都市の中をさっそうと走りぬけるホンダシティとトヨタハイラックス。その上空をバードベース、ダイアアタッカーとともに飛びかっているF―15戦闘機。

さらには敵襲の際には新幹線やらブルートレイン、ダンプローリーにブルドーザーまで飛び出しちゃうんだから、これこそ闘いのワンダーランダーランド、センスオブワンダー狂い咲き！ というほかないではありませんか。ぼくはダイアクロンがまさかこんなにゴキゲンな作品になろうとは考えてもみなかったもんだから、ちょっと頭の切りかえにとまどったりなんかしたんだけど、最近では慣れてきたせいか、それほど異和感がなくなっちゃった。それでもやっぱりハード路線のダイアクロンが見られないというのは寂しいもので、また「できればダイアクロンはこうあってほしい」といった気持ちもやっぱりあるわけで、そんな想いを形にしてみたのが前ページの企画だったわけ。もしもまた機会があったなら、今度はカーロボットを使って前のページの企画をやりたいと思うんですがいかがなものでしょう。

おまけの原画。某キャラではない！

変身戦隊 トランスフォーマー

こちらはマジメなインフォーメーション。じつは今アメリカで、ミクロマンやダイアクロンのロボット・トーイが大ウケなんだ。それに加えて、新しいストーリーのアニメ（ミクロマン側とダイアクロン側が意識をもったロボットになり、敵味方にわかれて戦うというもの）も製作された。これが「変身戦隊トランスフォーマー」だ！ 日本でも6～7月ごろからTVで放映される予定。また、タカラから放映に先がけてトランスフォーマー仕様にしたシリーズも発売される。

デザインスタジオばあとわれ チーフデザイナー

小林信行

最後に、ダイアクロンの育ての親でもある「デザインスタジオばあとわれ」の小林信行さんに苦労話もまじえながら、今回の企画の感想を聞いてみたぞ。

もともと「ばあとわれ」は、主にタカラのパッケージを中心としたデザイン関係の仕事をさせてもらっていまして、そのひとつがダイアクロンだったわけです。幸い新シリーズということでダイアクロンに関しては企画段階から携らせていただきました。

ダイアクロンというのは、本来、当時からの「タカラのメイン商品であるリカちゃん、こえだちゃんなどのラインを男玩に」という発想から出発しました。

すなわち、「ハウス遊び」というコンセプトを男玩へ導入し、「人形を核とした基地遊び」へと転換させて商品化していったのです。

苦労といえるかどうかわかりませんけど、当初の商品コンセプトであるSFスケール路線が、カーロボットのヒットによってちがった方向へ変更されたときは、設定・デザインなどの調整をするのがたいへんでしたね（笑）

ダイアクロンの対象年齢は3歳から6歳なのでホビーとしてはちょっと定着しにくいと思いますが、ストーリー、設定などはかなりこったものにしていますので、高年齢層の方々にも充分楽しめると思います。

今回のセントフォーマーっていいましたっけ（笑）こういったものができるのもダイアクロンに素材として無限の可能性が内在しているからだと思いますし、こういったものが創られるというのは、作り手側としてはうれしい限りですね。

セントフォーマーズ・ユニフォーム

今回の担当　有間泉　KASUMI　BONSHIROU　あおき れい

ガリアン だいじぇすと

小出　拓

前号のあらすじ

●本来はボーダー国のあとつぎとしてゼータクザンマイの生活を送れるはずだったジョルディ王子は、征服王マーダルのためにその地位を失ってしまう。その復しゅうのために、ジョルディはジョジョと名を変えて鉄巨人を探す旅を続けていた。12歳になったジョジョは白い谷で可愛い女の子チュルルと出会う。なんということか鉄巨人ガリアンは安易にも白い谷の地下にかくされていたのだ。突然の光につつまれて気絶したジョジョが目をさましたところはガリアンの操縦席であった。いつのまにかせめて来ていたマーダル軍の機甲兵の前にいたのだ。ジョジョは自分が天才であると確信した。訓練もせずに機甲兵が動かせるようになっていたからだ。ジャバラ剣を引きぬいた！　だが、戦う前にガリアンはバラバラに……。

のそ
このほうがみんな こわがる
きゃー こわいよ

見てなガリアンは もっと強く なるんだよ
いや

母さんのことを
知らないか？
……
あ、そーいえば
ザウエルは我々の
ものにさせて
もらう
まってくれザウェルは
ボクのすべてだ。
では申しましょう　フェリア王妃は特殊な
物質でふういんされています
① 上をハズス
② プラキャスト
を入れる。
カラ
バリア・コート
を塗る。
つまり
こうして
実物大フェリア様を
マーダル城下町の〇〇〇や
〇〇〇〇で売りさばくに
違いない
そんな，最近の
モデラーは
すごいから〇×〇×
ジョジョは
母親を救いに
鉄の城へ
むかった
じゃーん
こ，これは
一コマでここまで
来るとは見上げた
ヤツ
どうだ
ワシに
協力して
みぬか？
ぴろーん
ぷっ
あ，
生きてる

ガシャーン
結局，
つかまった
あたし
考えが
あるわ

ねえ～
マーダル兵
さ～ん♡
ふふふ
色じかけか？
ジョジョたちは
なんとか
脱出したのち
無事フェリアを
再生させた

くわっはっ
はっはっ

はっはっ
はっはっ
やった
笑い死んだぞ
失礼ね

母さん
そなた顔をよく
見せておくれ

うにゅ
あはははは

あの，あたし
ジョジョのお嫁さんの
チュルルです

しかし
ハイ・シャルタットの
乱入にやむなくジョジョたちは
フェリアを残して脱出した
ついに始動ぢゃ

惑星
ランプレート

パッ

ワシは
ふるさとに
帰ってきた

お母さーん

……というわけで
星々を超えて
しまったのさ
ザワ
ザワ

なぜだ，なぜこの
星の人間は逃げようと
しない？
ぼー
ボー

ボー
うわ

恐怖こそ
うもれた
感情を
呼びもどす
生命とは
闘争だ
マーダル陛下！
ランプレート人は
以外と強敵です

この星の
人間は
根が暗い
小学校の
ころ神童と
呼ばれた
ワシは

ねたまれ，そして
つまはじきされた
今こそ，復讐だ
ホントに暗い！

さあ，みんな鉄の塔を
奪取するんだ！
わー
わー
ダッシュだ
CHIBA

ドドーン
うううううう
ずかーん
うおお
うほ うほ
ウッホ ウッホ
しまった
覚醒の
しすぎだ
マーダル覚悟！
こりゃ
まいった
白い谷の軍
は鉄の塔を
占拠した
マーダル！
銀河連盟はイレーザーを
発動させたぞ！
さあ，アーストへ
帰ろう！
MONO
ピカッ
こうしてひとつの興亡の
歴史がおわりを告げた
こ，これはどうした
ことだ ヒルムカ！
知らない！
知らない！
おはり

☆気候もだいぶ春めいてきたけど，みんな元気かな？　受験生の人たちは桜は咲いたかな。もし，散っちゃった人もメゲずに再度チャレンジをめざしてガンバッテ！　読者のみんなとの交流の場だったこのコーナーも残念だけど今回でおしまいです。今までたくさんのお手紙やイラストを送ってくれて，ほんとにありがとう。(編集部)

ボトムズはまだおわっていない！

★「装甲騎兵ボトムズ」はまだ終わっていない！　最終回を見てあれでボトムズの話が終わったと思えない。キリコとフィアナの行方は？　キリコはフィアナになぜ「フィアナ」と名づけたのか？　レッドショルダーの痛みがあれだけで治まるとは思えないし，ワイズマンの復活もあるかも……きっと高橋さんは新しいボトムズ（ボトムズIIとか……）を作るつもりじゃないだろか？　ぼくは続きが見たい!!　高橋さん続きを作れ！

筑紫市大字塔ノ原　久我洋一郎

（熊本県健軍町　光安豊宏）

★ボトムズの再放送，映画化を楽しみにまっています。名古屋にはボトムズファンが多いんだぞ。　（名古屋市昭和区　川口恭一郎）

☆ボトムズファンに朗報だよ。なんとボトムズがビデオ化されるんだ。くわしいことは93ページのインフォメーションを見てね。

（編集部）

紋別郡遠野町　八重樫董

ILLUST CORNER

ペンネーム　葉月美弥

港南区日限山　北川健司

ペンネーム　NAO

熊本県八代市　塚本知美

岡山市沢田　重田英三

ペンネーム　ししゃも

ペンネーム　匠へい公せい

東区代官町　伊藤　真

足利市堀込町　米沢　潔

世田谷区駒沢　井上慎二

ガリアンマークについて

★ちょっと気がついたことがあるんですが…荻窪の喜屋ホビーの裏の西友のおもちゃ売り場でのことです。ふと，プラモの場所へ行ってガリアンのＳＡＫを見たのですが，よく見るとガリアンマークがやぶり（むしり）とられていたのです。これはほんとうのことなんです。きっと，おもちゃ売り場の人が商品が売れなくなって困ると思うのです。もし，やったことのある人がいたら，もうぜったいやめてください。　（杉並区梅里　吉岡正臣）

☆DM読者の仲間にはこんな人はいないとは思うけど……ぜったいにやらないでね。もし送られてきてもこんな人には賞品は送らないぞ。(編集部)

ダグラム再放送

★祝「太陽の牙ダグラム」再放送!!　突然このような書き出しですみませんでした。あまりの喜びにこうせずにはいられなかったのです。関西地方のみのローカル放送局「ＴＶ大阪」で２月５日から毎日P.M.6:30から放映されています。関西以外の方，がっかりしないで下さい。きっと再放送されますから。ところで，11号に載った「青のBATTLIGER」という歌詞ですが，ごろが悪いので「LONELY SOLDIER」にした方がよいと思います。

（ペンネーム　ハンペンマン）

小出　拓さんて実は……!?

★聞いて下さい。ＤＭ２号を持っている人は54ページをあけて下さい。４コマまんがやイラストで活躍中の小出拓さんが，すでに執筆しているではないか。もし，同一人物でなかったらすいません。

（ペンネーム　にわとり　3ｍ10㎝）

☆そのとおり，小出　拓氏はDM初期のころから「ダグラムワールド」のページなどで活躍していたんですよ。(編集部)

CBジョーへの意見

★突然ですがタカラさん！　科特隊とウルトラ警備隊のユニフォームがＤＭ11号に載っていましたが，もうこうなったらいっそのことMAT，ZAT，TAC，MAC，UGMも出してしまいましょう！　ついでにスターウルフのユニフォームやファイアーマンのユニフォームなどとことん出してしまいましょう!!　そしてＣＢジョーに新しく筋肉モリモリタイプを作ったらどうですか!?　キャプテンアメリカや北斗の拳のケンシロウ，そしてなつかしの空手バカ一代の飛鳥拳などはばひろい分野がありますよ。一度，考えてみてください!!

（ペンネーム　ＣＢジョー日本一や!!）

「青の騎士 ベルゼルガ」への意見

★いやーっはっはっはっ「青の騎士ベルゼルガ」最高！「ボトムズ」に負けない暗くてハードな世界に圧倒されました。それに個人的な好きなバトリングの世界となるとひとりではしゃいでしまう。これからのストーリーが楽しみです。アニメ化してちょーだいとの声もちらほら，メインテーマの歌詩まで出るしまつ（なかなかよかった)。アニメ化賛成！　さあ！　ＤＭ読者ならびにボトムズファンの諸君！　署名運動じゃ。あのバンダイだってクリィミーマミ・ダロス・猿飛を出したんだ。タカラで出せないはずがない（と思います)。もし，実現したら「幻魔大戦」の「アルゴス」のようにプロジェクトチームをタカラのバックアップで結成した方がよいのでは？　なぜプロジェクトチームか，というと最高のスタッフが所属，製作会社の枠をこえ，枠にとらわれず共通の目的で集まって作品を作った方が「幻魔大戦」のようによい作品を作り出せると思ったからです。さて，ビデオか，映画か？　ぼくの意見としては映画の方がよいと思います。ビデオだと多くの人たちに見てもらえないからです。とにかくドラマは始まったばかり，ぼくは「青の騎士ベルゼルガ」に期待しています。

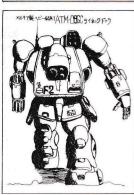
（ペンネーム　BESERGA明日を見た!!）

今号の一枚

ペンネーム　おおとものやかもち

★ボトムズの特集や,「青の騎士」について二言三言。まず先号のＫ・Ｓ君。あなたは，Ａ・Ｔの歴史的背景や大河原さん的なデザインにとらわれすぎて神経質になりすぎてる，とぼくは思います。ぼくのようなドしろうとがいうのもなんですが，いったい大河原デザインとぬえデザインの区別はどのようにつけているのですか？　編集部の人たちだって一生懸命デザインしていらっしゃる。それをつかまえて「まじめに特集しろ」は，はっきりいっていいすぎです。DMはマニアのための雑誌ではないのですぞ！　話はかわって「青の騎士」しろうとの目から見たかぎり水準は高いように思えます。特にVol. 2からロニーちゃんが出てきてピンクっぽくなって「ヤバイな。」と思ったら，なんと彼女もボトムズ乗り。意外でした。　（今治市桜井甲　中村　大）

☆今回の「ベルゼルガ」も楽しんでくれたかな？（編集部）

JUNK DESIGN ROOM

伊予郡双海町　上田紀久雄

藤沢市打戻　手島弘行

豊中市中桜塚　小西　浩

ペンネーム　葉月美弥

JUNK BOX

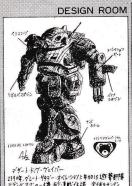
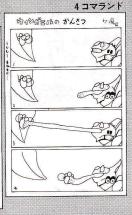
フッフッ,今号の5枚だぜ!

BOX ART

マスコットギャル

DESIGN ROOM

4コマランド

Qロボガリアン
1コマランド

今号は毎回精力的に投稿してくれる**伊丹市御願塚　渡辺昌紀君**の作品を各分野ごとに掲載しよう。

4コマランド

毎回、このコーナーは力作ぞろいでナイスだね。今回は、まとめて8作品を公開するよ。

福金町蔵前　岩間文雄

足立区谷在家　谷内かづき

町田市相原町　高橋美智子

ペンネーム　高橋　涼

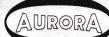
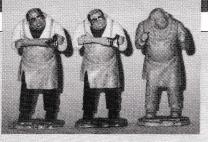
ペンネーム　葉月美弥

ざ・こらむ

戦争を見つめて…

ペンネーム,T・H

唐突ですがボツにしないで下さい。それはというのも僕は貴誌を創刊号から買い続けて毎号楽しく読ませてもらっています。この雑誌アニメはスポンサーの関係で戦争が舞台背景のものがほとんどですが，安直に処理しているきらいがあるのでそれはまずいと思い意見があります。“戦争〟についてこの雑誌で大いに論じてほしいと思うのです。この雑誌の内容からして邪道かもしれませんし，「そんな固苦しいことをやるな』という人がいるかもしれません。しかし今の世界の情勢は私達だけがこんなのうのうと生活している時ではなくなりつつあるからです。戦争を自分と無関係に処理してほしくないのです。「自分と戦争とは何の関係もない』と言って何も考えない心根の貧しいことを言ってほしくないし，またそんな人にもなってほしくない，そう思うのです。一度起これば私達の生活はことごとく破壊され死にいたらしめられる場合もあるのです。そして今，世界中にそういった人々がたくさんいます。私達は見過ごしてはいないでしょうか。

何故DMを選んだかというと，大抵このよ

■オーローラ　ファンクラブ　会員募集中

連絡先・〒580 大阪府松原市岡３－１－28
伊東良祐

オーロラＦＣは昨年10月に発足したばかりのクラブで現在のところ会員数12名です。オーロラ社モンスターに興味のある方，また，キットの入手がほとんど不可能となった今日，資料だけでも残しておきたい方，このクラブでは現在のところオーロラモンスターの約８割がすべてオリジナルの組立図，カタログおよびプラキャスト製レプリカの配布を行なっているそうです。入会案内は60円切手２枚同封のうえ，請求してください。

※写真は第１回配布中のレプリカ
Dr. DEADLYです。

■シミュレーション ゲーム同好会 Dai-Rasshan

会誌・でえい・らっしょん
連絡先・〒349-01　埼玉県蓮田市
末広２－４－10　髙田一成

「ＳＦシミュレーションならおまかせ！」をモットーに発足したサークルです。オリジナルルールや追加ルールはもちろんのこと，シミュレーションゲーム情報や座談会なども載せています。次号のVol. 6は特集としてガリアンシミュレーション地上戦，Vol. 7はその追加ルールとして空中戦を行う予定だそうです。スタッフはすべて中２で，現在会員を募集中です。Vol. 6とVol. 7は各送料込みで各600円です。会誌がほしい方は，希望号数を明記のうえ，無記名の定額小為替で申し込んでください。

ファンダムインフォ!

掲載誌を入手されたい方，サークルに入会したい方は連絡先まで往復ハガキで問い合わせて下さい。なお，送金などで生じたトラブルに関して編集部はいっさい，関知いたしません。掲載サークルは良心的に取り引きしてください。

今までやったことのあるゲームを，新しい追加ルールなどでアレンジしてよりおもしろくするというのがテーマです。会誌には，そういったアレンジルールを掲載されています。各１冊　100円（送料込み250円）で，もし，できることなら，３ヵ月分ずつにしてほしいそうです。(送料込みは３ヵ月分600円）第３号の「北斗の拳」ゲーム改造は自信ありとのことです。

■シミュレーションクラブ　カスタムメイド

会誌名・CUSTOMMADE
連絡先・〒196 東京都昭島市松原町１－20－14　永沼伸之

■ぱとるいゆ・ど・とーかい

会誌名・別冊「FIGHT OF SPACE」
連絡先・愛知県岡崎市池金町字切間49－１　野口志生

この「FIGHT OF SPACE」は野口君がシミュレーションゲームを出したくなって個人で製作した別冊です。「バイファム」をモチーフにしたゲームで，宇宙空間戦闘を二次元情報ルールでゲーム化しています。ほしい方は無記名の定額小為替600円分（代金400円＋送料200円　送料のみ切手でも可）と，自分のＰＲを（ＳＧを初めて行う人やベテランの人の経験）を送ってください。また，サークル「ぱとるいゆ・ど・とーかい」も会員募集中で，入会希望の方はまず往復ハガキで連絡をとってください。

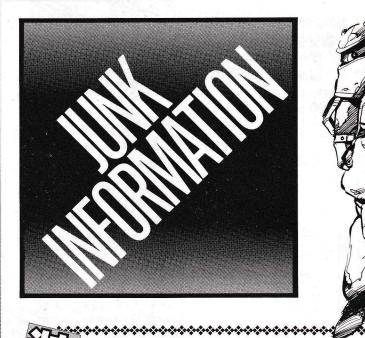
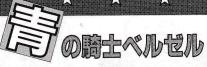
うなことを言うのは私達とはかけ離れた場所でしか取り上げないし，取り上げても不充分なことが多いのです。したがって人々へのアピールが欠けているのです。“このＤＭ„に載せることによって私達がそれを身近にかつ真剣に考えることができるはずなのです。

この雑誌自体も他誌にはやれないものをやるので決して不利益ではないはずです。

僕の友達の一人は「アメリカとソ連が戦争したら面白いだろうな」と平気で言ってのけたのです。恐ろしいと言う意外の何の形容もできません。彼の知識量の不足がこういう発言をさせたのです。重複しますがＤＭの読者の皆にはそうはなってほしくないのです。

ピンとこない人はエリパチを戦争という観点からもう一度読み返して下さい，ヒマのある人はベトナム戦争の戦史等を読んで，更にヒマのある人はレバノン，イスラエル問題を調べて下さい。僕の言わんとしていることがわかると思います。

私達がこうして生活していられるのも昔，あるいは今の戦争の犠牲があってのことだということを付記しておきます。

だからそのためのコーナーを設けて下さいお願いします。少々文体が崩れていてすいません。くどいようですがボツにしないで下さい。

青の騎士ベルゼル

青の騎士ファンの方に最高の情報があります。青の騎士ベルゼルガ物語が朝日ソノラマからソノラマ文庫として発売されることが決定しました。上・下巻2冊発売で，内容は本誌連載されたストーリーをもとに全編新作の書下ろし

装甲騎兵ボトムズ ビデオ化決定!!

とってもうれしい情報がもうひとつ。装甲騎兵ボトムズのビデオ化が現在進行中です。詳細は下明ですが，全3巻の予定で発売され，第1巻がストーリーダイジェスト，第2巻が新しい視点でボトムズ世界をみせるバラエティーもの，第3巻がなんとオール新作で登場する番外編となる予定です。製作はもちろん日本サンライズ。こちらは今夏発売予定で，今，一番期待されるビデオです。

※このビデオに関する情報は，各アニメ誌に掲載される日本サンライズの広告に告知されますのでそちらの方を御覧ください。

ガリアン機甲兵人気投票発表

前号で募集した機甲兵人気投票の結果がでましたので発表します。

順位	機甲兵	票数
第1位	ガリアン重装改	396票
第2位	ブロマキス・ヴィー	297票
第3位	ザウエル	267票
第4位	モノコット	210票
第5位	ウインガル・ジー ハイタイプ	204票
第6位	スカーツ	168票
第7位	ブロマキス	111票
第8位	ウインガル・ジー	108票
第9位	ガリアン	72票
第10位	シールズ	66票
第11位	ツウィンガル	60票
第11位	ブロマキス・ジー	60票
第13位	アゾルバ・ジー	57票
第14位	アゾルバ	48票
第14位	ウインガル	48票

3Dジャーナルバックナンバー通販のおしらせ

3Dジャーナルを買いもらした方に通信販売をいたします。

●定価（各100円）＋送料を合計のうえ，なるべく小額切手でお申しこみください。

宛先／〒165 中野区若宮3－47－6 照月ガーデン101 3Dジャーナル編集部通販係

封筒の裏に必ず住所，氏名，○号○冊希望かを明記してください。手紙を同封される方がいますが，必ず封筒の裏に書いて下さい。なお4号のみ特価120円です。

●送料：1冊120円，2冊170円，3～6冊240円，7～12冊350円。

ガ物語 文庫本化決定!!

となります。ケインが，ロニーが，クリスが，そしてベルゼルガが文庫本で大活躍します。文・はままさのり，イラスト・幡池裕行の黄金コンビでおおくりする文庫版「青の騎士ベルゼルガ物語」近日刊行予定。いましばらくおまちください。

※「青の騎士ベルゼルガ物語」の文庫本に関しての情報は，今後，朝日ソノラマ関係の刊行物を御覧ください。

ガリアンお年玉プレゼント，マークキャンペーン 応募しめきりせまる!

ガリアンお年玉プレゼントとマークキャンペーンの応募しめきりがせまっています。下記の応募方法をよく読んで，いそいで応募してください。

マークキャンペーン応募方法／パッケージサイドのガリアンマークを欲しい賞品の点数分はり，住所，氏名，年令を明記し，封筒の裏にほしい賞品，数を明記のうえ，右記宛先「ガリアンマークを集めよう」係までお送りください。

マークキャンペーン賞品／

5枚・SEソノシート
10枚・スクラッチテキスト
20枚・シールズキャストキット

お年玉プレゼント応募方法／当選番号を確認のうえ，当選された方はカードを切りとり，裏面に住所，氏名，年令を明記し，右記宛先**「ガリアンお年玉プレゼント」**係までお送りください。

お年玉プレゼント当選番号／

特別賞　高荷義之氏書きおろし原画　9名
A組085569　B組063366　C組088632
D組066266　E組109638　F組045826
G組032116　H組067400　I組074239

1等賞　ゲームパソコン(ソフト2本つき)　1名
F組108843

2等賞　オリンポスピースコン101セット　2名
A組106822　C組000025

3等賞　ウォッチQガメラ　50名
各組共通下5ケタ
28699　34514　25420　86223　14533

4等賞　特製ガリアンボールペン　1000名
各組共通下4ケタ
4530　9300　4224　5571　1156　9522
7455　9513　2566

宛先／〒125 東京都葛飾区青戸4－19－16
株式会社タカラ

しめきり／昭和60年3月31日（マークキャンペーンは当日消印有効，お年玉プレゼントは当日必着）

お年玉プレゼントのさしあげる賞品およびイラストの選定は編集部で行ないます。なお，賞品の発送は若干，時間がかかることがありますので御了承ください。なお，この件に関しての電話でのお問い合せは御遠慮くださるようお願いします。

1／10スケール。全長15cm。パーツ点数6点。ヘアパーツが前期型（ウドクメン編）と後期型(サンサ・クエント編）の2通り選べるコンバージョンキットです。

ホビーショップラークから，このたび日本サンライズフィギュアシリーズが発売されることになりました。その第1弾として1／10フィアナ，第2弾1／10キリコが，現在好評発売中です。ポーズは塩山紀生氏が描かれたレコードジャケットのポーズで，キリコとフィアナの組み合せ可能です。価格はともに3500円。

第3弾として1／12ドリス・ウェーブ（3000円）も近日発売の予定です。

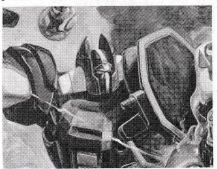
以上3点のフィギュアをホビーショップラークの御好意により，DM読者にそれぞれ5個ずつプレゼントします。

申しこみ方法／付属のアンケートハガキに必要事項をすべて記入のうえ，第1，第2希望の商品を必ず明記し40円切手をはって送ってください。付属のアンケートハガキ以外による応募は無効です。

しめきり／4月30日

なお，発表は発送をもってかえさせていただきます。

DUAL MAGAZINE

デュアルマガジンNo.12　SPRING
1985年3月20日発行　第3巻第4号

表紙／高荷義之

●編集長……………………………千葉　暁
●スタッフ…清水章一，小林浩一，下河内久登，幡池裕行，中島秋則，吉沢裕史
●タカラDM担当………庖刀達也，若井貴道
●表紙，ピンナップ，1折レイアウト担当……ぱあとわん，斉藤実津雄
●本文レイアウト……椎葉光男，バナナグローブスタジオ
●PHOTO……………ぱあとわん，高橋　弘
●流通営業……………………関根準治（丸善）
●企画／製作………伸童舎，プロデューサー野崎欣宏
●印刷所……富士美術印刷，担当伊藤小次郎
●協力………クラウンモデル，ユニオンモデル，THQ，小原雅江，勝又諄，日下部匡俊

〈目次〉

●巻頭カラー

デュアルマガジン休刊のお知らせ

タカラDM担当　酒井三三男

読者の皆様いつもデュアルマガジンを御愛読いただきまして有難とうございます。

本誌は創刊以来三年の長きにわたり、皆様の叱責と激励のもとホビーのマニュアルブックとして愛されてまいりました。殊に本誌は、時々の超人気キャラクターを中心に据え、他誌では得られぬ細部にわたる作品情報、商品情報によって、より深いスリーディメンションの世界を追求してまいりました。そうした意味から、単なる読み物としてではなく、商品を提供するものと、それを作る者とのコミュニケーションギャップを埋める媒体誌としての立場にあり、新しいホビーのあり方を求める画期的なものであったと自負しております。

しかしながら創刊以来三年の歳月を経た現在、時代も変化し嗜好も多様化しております。従ってデュアルマガジンもここに至り内容と企画を全面的に見直すの止むなきに至りました。そこで、私共も断腸の思いを禁じ得ませんが、一時これを休刊し、新しい内容で、再出発に望みたいと存じます。読者の皆様には長い間の御愛読、誠に有難とうございました。また、近い機会に誌上にてお会いする事が、出来ます様お祈り申し上げます。

デュアルマガジン休刊について

編集長　千葉　暁

読者の方にとっては突然のことで驚かれたことと思いますが、私自身の節目とともに本誌を休刊とさせていただきます。3年前の創刊当時はまだ右も左もわからない若輩者で（今でもそう変りませんが）周囲の方々に御迷惑をおかけしたことを記憶しています。三年間は本当にあっという間に過ぎ、残っているのは雑誌というもの、特に中、高校生の読者とした本の難しさと、面白さを知ったことでしょう。

再創刊、復刊は出版界の事情もあり、なかなか難しいのですが、私たちとともに歩んでくれた読者の方々の期待を裏切らないためにもホビー雑誌〝デュアルマガジン〟の復活のため努力したいと思います。

それでは、再会を祈りおわかれしたいと思います。

デュアルマガジン休刊によせて

高橋良輔

残念ですね。心のある部分が削ぎ取られる様な寂しさを感じます。

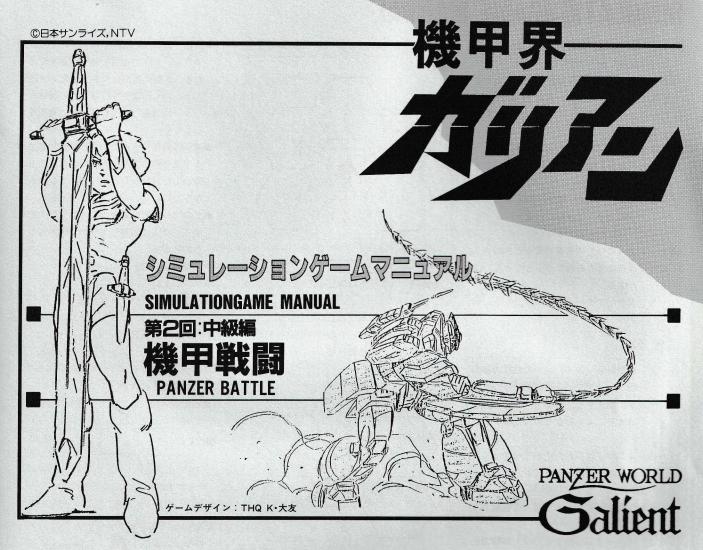
書架の創刊一号を手にとってみると、始めてダグラムによって、ロボット物に取組んだ時のときめきが想い出されます。意余って果せず、不評のうちに始まったダグラムの物語を根強いファンとともに支えてくれたのが貴誌でありました。本当に感謝にたえません。おかげで徐々に視聴率も上昇し、テレビオリジナルアニメーションとしては異例の七十五本放映という幸運な監督デビューでした。

創刊二号・三号と次々と手にとってみると自分のロボットアニメの歴史が貴誌と共にあったことが良く判ります。

出版界の通例とは言え、廃刊とあらず、休刊の二文字に望みを込めて、いずれ不死鳥のごとく読者の前に蘇らんことを願ってやみません。

発行元　株式会社タカラ
〒125　東京都葛飾区青戸4－19－16　☎（03）603－2131
発行人　佐藤安太　　編集人　奥出信行

発売元　丸善株式会社
〒143　東京都大田区平和島5－7－1　☎（03）763－2252（代）
（販売に関する，在庫・注文等のお問い合わせはこちらまでお願いします。）

■本誌内容に関するお問い合わせは下記まで
〒165　東京都中野区若宮3－47－6　照月ガーデン101
デュアルマガジン編集部
☎（03）310－2131

●このゲームは巻末のゲーム盤とゲームユニットによって構成されます。本誌より切り離して御使用ください。また，別にサイコロ2個が必要です。

今回は，皆様からの御要望が多かった飛行と射撃をシステムとして加えゲーム化しました。いかがなものでしょうか。最後のシミュレーションマニュアルなので，なんとか全機甲兵をゲームに組み込みたかったのですが、紙数の都合でアゾルバだけできなかったのが残念です。他の機甲兵同様，ユニット化しておきましたので，皆様がゲーム化する際の助けにしていただければ幸いです。(なお，76ページからのゲーマーズサロンもあわせてお読みください)

(編集部)

1 地図盤

1－1　地図盤には、機甲兵が戦闘を行なったボーダー王国近辺の地図が表示してある。(ただし，地形による移動力，射界などの制限はない)

1－2　地図盤に印刷されている6角形のマス目をヘックスと呼び，このヘックスを基準として移動，攻撃を行なう。

1－3　地図盤の端の半分しかないヘックスも中心点があるならば完全なヘックスとして扱う。

2 ユニット

2－1　ユニットとは、ゲームで使用する駒のこと。以後、このゲームでは駒のことをユニットと呼ぶ。

3 ゲームの進行

3－1　ゲームは、2人以上のプレイヤーで行なわれる。

3－2　ゲームは以下の手順に従って行ない，両者がすべての手順を終えると1イニングが終了する。

3－3　1イニングの手順
①移動攻撃計画フェイズ
②移動実行フェイズ
③戦闘フェイズ

①移動攻撃計画フェイズ……各プレイヤーはユニットのアクションパターンを選び，アクションパターンに応じた移動力・範囲で移動計画と攻撃計画（攻撃方法・攻撃箇所・攻撃ヘックス）を記入する。

②移動実行フェイズ……各プレイヤーは各自のユニットを移動計画どおりに移動させる。

③戦闘フェイズ……移動が終了したら，次にすべてのユニットは戦闘を行なうことができる。

4 アクションパターン

4－1　このゲームでは，アクションパターンシステムを使用しプレイする。

4－2　アクションパターン（AP）とは行動方法のことである。APにより，ユニットの移動力や攻撃命中率　被弾率は異なる。

3－3　ユニットは，1イニングに1種類のAPしか使用することはできない。

4－4　APには，以下の種類がある。

①ウォーク（WK）歩いて移動するときのAP。移動方法は自由。

②ラン（RN）走って移動するときのAP。移動方法は自由。

③**チャージ（CH）**突撃するときのAP。CHでは前進しかできない。

④**ローラーダッシュ（RD）**高速で移動するときのAP。RDでは，直進(前進か後進)しかできない。また，１イニングに１回しか旋回できない。

⑤**スタンド（ST）**移動しないときのAP。

⑥**カイヒ（DO）**敵の攻撃を回避したいときのAP。

⑦**フライ（FL）**飛んで移動するときのAP。FLでは前進しかできない。また，１イニングに１回しか旋回できない。

⑧**チェンジ（CG）**体形を変えるときのAP。CGでは移動できるユニットとできないユニットがある。

4－5　APが決まったら、ログシートに記入すること。

5 移 動

5－1　**移動計画**　各イニングの最初の移動計画フェイズで，今回の移動をログシートに記入する。移動力や移動方向などはAPにより異なるので注意すること。

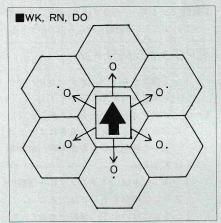
5－2　ユニットは移動力すべてを使っても，またその一部のみ使っても，まったく使わなくてもかまわない。ただし，どんな場合にも**移動力を越えて移動することはできない**。

5－3　１ヘックス移動するのに**１移動力**必要である。

5－4各APによる移動制限事項

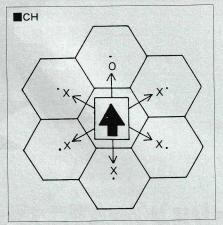
■ウォーク（WK），ラン（RN），カイヒ（DO）

●**移動方向**　ユニットはどの方向にも移動可能。

■WK, RN, DO

●**旋回**　ユニットは１イニングに何回でも旋回できる。ヘックスの１辺分（60°）向きを変えるたびに１移動力ずつ使う。

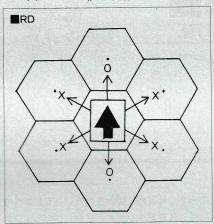
■チャージ（CH）

●**移動方向**　ユニットは，前へのみ移動可能。

■CH

●**旋回**　ユニットは旋回を行なうことはできない。

■ローラーダッシュ（RD）

●**移動方向**　ユニットは前方及び後方のヘックスにのみ移動可能。

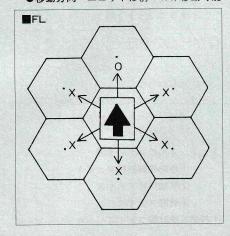
■RD

●**旋回**　ユニットは１イニングに１回だけ旋回を行なうことができる。ヘックスの何処分（60°でも180°でも）向きを変えても使用する移動力は１移動力のみ。

■スタンド（ST）

●移動も旋回も行なうことはできない。

■フライ（FL）

●**移動方向**　ユニットは前へのみ移動可能

■FL

●**旋回**　ユニットは１イニングに２回旋回できる。１回の旋回で60°向きを変えられる。１回の旋回につき３移動力を使用。

　また，１回旋回を行なったら最低５ヘックスは直進しなければ，次の旋回を行なえない。

●**最低移動量**　１イニングに**最低移動力の１／２**（例：ウインガルの場合，FLの移動力は24だから12）は移動しなければならない。

●このゲームでは高度は考慮しないものとする。ゆえに離着陸も特別に考慮しないものとする。

■チェンジ（CG）

チェンジとは

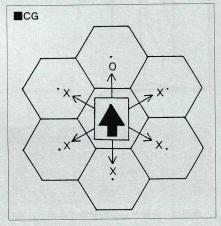
○ガリアン⇆ビッグファルコン

○ガリアン重装改⇆ビッグファルコン

○ガリアン重装改⇆パンツァーファルコン・ストライクビーグル

○スカーツ⇄スカーツ・バックインバネスと変形するときのAP。

●**移動の方向**　ユニットは前へのみ移動可能。(スカーツは移動できない)

■CG

●**旋回**　ユニットは旋回を行なうことはできない。

●**ユニットの変更**

○ガリアン⇄ビッグファルコン

○ガリアン重装改⇄ビッグファルコン

○ガリアン重装改⇄パンツァーファルコン・ストライクビーグル

○スカーツ⇄バックインバネス・スカーツとチェンジする場合はユニットを交換すること。

●**移動方向の制限**

○パンツァーファルコン
ストライクビーグル⇄ガリアン重装改

○バックインバネス・スカーツ→スカーツへとチェンジする場合は，チェンジを行なう前のイニングと同じヘックス，方向にいなければならない。

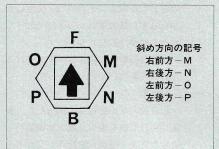
●ウインガルの場合は変形は考慮しないものとする。

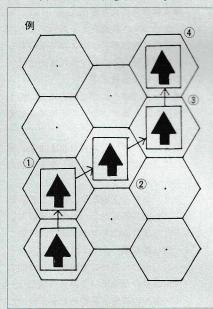
5－5　**移動の記入**

前進：前方ヘックスへ進むときは，ログシートに前進したいヘックス数を記入する。

後進：後方ヘックスへ進むときは，ログシートにＢと記入する。Ｂという一文字で１ヘックス後退。

旋回：向きを変えたいときは，右旋回の場合はＲ，左旋回の場合はＬと記入する。文字ひとつで60°旋回する。

斜めに進む：ＲＮ，ＷＫ，ＢＴのＡＰで斜め方向に進むときは，文字ひとつで１ヘックス進む。

5－6　**移動例と記入例**

例　プロマキス　アクションパターンラン(RN)　移動力４　移動力はユニッ異なることに住意すること。

例　ＡＰ　ＲＮ，移動力４
記入　１：Ｍ・Ｍ・１
１ヘックス前進・右前方２ヘックス前進，１ヘックス前進　計４移動力消費

5－8　**移動の実行**　移動実行フェイズにおいてすべてのユニットは，ログシートに記入した計画どうりに移動させなければならない。

5－7　移動計画が終了したら，移動終了位置のヘックス番号と向きをログシートに記入する。

6 スタック

6－１　**スタック**とは，同じヘックスにいくつかのユニットがいることをいう。

6－２　このゲームでは，スタック禁止とする。

6－３　移動終了後に，複数のユニットがスタックした場合は，このユニットは攻撃できないものとする。

7 攻 撃

7－１　**②移動実行フェイズ**にすべてのユニットが移動を終えたら，**③戦闘フェイズ**にすべてのユニットは攻撃を行なうことができる。

7－２　攻撃には，ブレードなどによる攻撃，手足などによる格闘，射撃がある。

7－３　ユニットの行なえる攻撃は装備する武具によって違う。

7－４　**攻撃の記入**

攻撃を行なう場合，①移動攻撃計画フェイズに，格闘の場合は**攻撃方法・使用武具・攻撃箇所・攻撃ヘックス**を，射撃の場合は**使用武具・攻撃ヘックス**をログシートに記入すること。

7－５　**先攻と後攻**

攻撃を行なう際，サイコロにより先攻と後攻を決めねばならない。

プレイヤーは１ユニットごとにサイコロを振り，一番大きな目を出したユニットから先に攻撃を行なうことができる。同じ目の場合は，サイコロを振り直すこと。もし，先攻のユニットの攻撃のため，後攻のユニットが攻撃を行なえなくなったら，後攻のユニットは，もはやそのイニングから攻撃を行なえなくなる。格闘による攻撃は同時とみなさない。

7－６　**多数のユニットによる攻撃**

もし，３ユニット以上のユニットが攻撃を行なう場合も，サイコロの目が大きい順に解決していく。

8 格 闘

8－１　**格闘**

格闘には**パンチ**，**キック**，そして**ブレード・ジャバラ・オノ**，**盾**，**ヤリ**，**ピッケル**，**クラブ**による攻撃がある。

8－２　格闘には，１イニングに１回，どれかひとつの攻撃方法で行なうことができる。

8－３　**攻撃方法と使用武具**

Ⓐガリアン
ブレードで斬る，ブレードで突く・ジャバラで斬る

Ⓑガリアン重装改
ブレードで斬る・ブレードで突く・ジャバラで斬る・盾で殴る

Ⓒプロマキス，プロマキス・ジー，プロマキス・ヴィー
ヤリで突く・ピッケルで殴る・オノで斬る・盾で殴る

Ⓓウインガル，ウインガル・ジー
オノで斬る。

Ⓔザウエル
ドリルブレードで斬る・ドリルブレードで突く・盾で殴る

Ⓕスカーツ
ランサーで突く

Ⓖモノコット
なぎなたで突く

Ⓗシールズ
クラブで殴る

8－４　**攻撃箇所**

攻撃箇所には，頭・胴・手・足・コクピットがある。

8－５　**攻撃ヘックス**

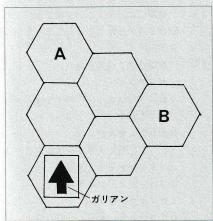
攻撃ヘックスとは，そのユニットが攻撃を行ないたいヘックス（敵がいると予想されるヘックス）のこと。当然ながら攻撃ヘックスに攻撃を行なうことのできないヘックスを選ぶことはできない。攻撃を行なうことのできる範囲は目標位置修正値表を参照すること。

8－６　飛行しているユニットに対しては格闘は行なえない。また，飛行しているユニットも格闘は行なえない。

9 攻撃箇所判定

9－１　攻撃ヘックスに敵ユニットがいない場合もあり，計画した攻撃箇所に攻撃できない場合もある。そのため，格闘の命中判定の前にサイコロを１個振り，計画攻撃箇所に攻撃できるかどうか判定する。

9－２　サイコロを１個振り，４以下の目が出れば計画した攻撃箇所に攻撃となる。計画攻撃ヘックスと目標ユニットのヘックスが１ヘックス離れるごとに＋１の修正を行なう。

9－3例　射手ガリアン　使用武具ブレード

ガリアンは攻撃ヘックスをAとしたが，実際には目標ユニットはBにしたりする。

この場合の計画攻撃ヘックスと目標ヘックスの差は2ヘックスであるため，サイコロの目に＋2の修正を行なう。ゆえにプレイヤーはサイコロを1個振り，2以下の目を出さなければ，攻撃箇所に攻撃できない。

9－4　5以上の目（修正した後で）が出た場合は，サイコロをもう一度，2個振り，表5・ヒットポイントを使用し，正しい攻撃箇所を判定する。（修正はなし）

9－5　攻撃箇所が翼となった場合，命中判定は胴として扱うこと。

10命中判定

10－1　格闘による攻撃が命中したかどうかの判定は，表2格闘表を使用し，武具・攻撃方法と攻撃箇所によって命中率を出し，サイコロ2個の目の合計にサイの目操作をしたものが命中率以下なら命中となる。

10－2　**ナイの目操作**

サイの目操作とは射手・目標のユニットの状態により命中率が変化するの表わすもの。

●射手のＡＰによる射手値（表3使用）

●目標のＡＰによる目標値（表4使用）

●目標の位置による修正値（目標位置修正値図使用）

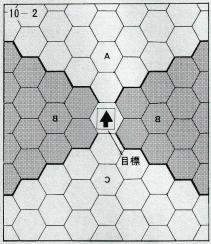
●攻撃による修正値

正面±0　側面－1　背面－2

攻撃による修正値図

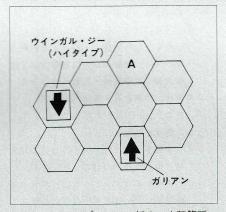
A：正面±0

B：側面－1

C：背面－2

●計画攻撃ヘックスと目標ヘックスの差による修正値　これは距離1ヘックスごとに＋1の修正を行なう。の計5種類がある。

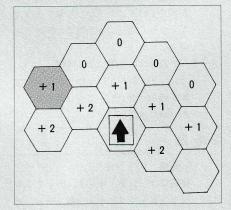
10－3　**命中判定の例**

●射手ガリアン　ＡＰ　ウォーク（ＷＫ）　使用武具　ソード（右）攻撃方法　斬る　攻撃箇所　コクピット

●目標　ウインガル　ＡＰ　スタンド（ＳＴ）　攻撃ヘックス及び目標位置

ガイアンブレード　斬る　攻撃箇所コクピットの命中率は5。

●ＷＫの**射手値**は－3

●ＳＴの**目標値**は±0

●目標の位置による**修正値**は＋1

●攻撃による**修正値**は側面で－1

●計画攻撃ヘックスと目標ヘックスの差による修正値は2ヘックスで＋2

サイの目操作をしたサイの目の合計が5以下になればいいのだから（×：サイの目の合計）×－1≦5　×≦5＋1　でサイの目の合計が6以下なら命中となる。

11受け

11－1　**受けられるユニット**

もし，先攻の格闘による攻撃が命中した場合は，後攻ユニットは相手の攻撃を受け止めることができる。受けるかどうかはまったく自由だが，もし受けるとした場合，その成功，失敗にかかわらず，後攻側ユニットはそのイニングの攻撃は行なえない。

後攻の攻撃を先攻ユニットは受けることができない。

11－2　**受け率**

相手の攻撃を受けると決めたら，**表6　受け率表**を調べ，敵の攻撃箇所と受ける方法（種類）を比べ，受け率を出す。

11－3　**サイの目操作**

受け率には，以下のサイの目操作を行なう。

●攻撃方向による修正

正面±0　側面－1　背面－2

これは受けを行なうユニットに対して攻撃しているユニットがどの位置にいるかによる修正値

●もし，受ける側が攻撃方法で「受け」を選択した場合のみ－3の修正を加える。

●受けるユニットのＡＰによる修正値（表3使用）受けには以上で3種類の修正がある。

※サイコロを2個ふり，出た目の会計にサイの目操作をしたものが受け率以下なら受け成功となる。

11－4　**受けの結果**

もし受けに成功した場合，攻撃側の功撃は受けた箇所（武器）に当たり，その箇所の被害判定を行なう。受けに失敗した場合，攻撃箇所への被害判定を行なう。受けの成功・失敗にかかわらず，防御側の攻撃は行なえない。

12射　撃

12－1　射撃は1イニングに1回，どれかひとつの武具で行なうことができる。

12－2　**使用武具**

Ⓐ**ガリアン重装改**

重装砲

飛装砲

Ⓑ**プロマキス（ジー・ヴィー）**

腹部ビーム砲

Ⓒ**ウインガル（ジー）**

光線砲付斧

Ⓓ**シールズ**

副頭部ビーム砲

Ⓔ**バックインパネス**

瞬光弾

Ⓕ**モノコット**

瞬光弾

12－3　**攻撃ヘックス**

攻撃ヘックスとは，格闘の攻撃ヘックスと同じ。当然ながら射界に入っていないヘックスを攻撃ヘックスに選ぶことはできない。攻撃を行なうことのできる範囲は射界図を参照すること。

12－4　飛行しているヘックスに対して射撃する場合は，目標との距離に5ヘックスプラスしたものを使って判定すること。また，射手が飛行している場合も5ヘックスプラスすること。ただし，射手，目標ともに飛行している場合はプラスしない。

13命中判定

13－1　射撃による攻撃が命中したかどうかの判定は，表3射撃表を使用し，武具と射撃距離によって命中率を出し，サイコロ2個の目の合計にサイの目操作をしたものが命中率以下なら命中となる。

13－2　**サイの目操作**

- 射手のＡＰによる射手値（表4）
- 目標のＡＰによる目標値（表4）
- 攻撃による修正値

正面＋0　側面－1　背面－2

（10－2参照）

- 計画攻撃ヘックスと目標ヘックスの差による修正値

これは距離1ヘックスごとに＋1の修正を行なう。

以上の4種類がある。

13－3　**命中判定の例**

- **射手**：ガリアン重装改**ＡＰ**：ラン（ＲＮ）**使用武具**：重装砲　**射撃距離**：9ヘックス
- **目標**：プロマキス　ＡＰ：ウォーク（ＷＫ）
- 正面からの射撃
- 計画攻撃ヘックスと目標ヘックスとの差を1ヘックスとする。

- ガリアン重装砲は射撃距離が9ヘックスのとき，命中率は6。

⊙ＲＮの射手値は－1

⊙ＷＫの目標値は－2

⊙攻撃による修正値は正面で±0

⊙計画攻撃ヘックスと目標ヘックスの差による修正値は1ヘックスで＋1

サイの目標作の合計は

（－1）＋（＋2）＋（±0）＋（＋1）

＝－2

となる。

サイの目操作したサイの目の合計が6以下になればいいのだから，（×：サイの目の合計）×－2≦6，×≦6＋2でサイの目の合計が8以下なら命中となる。

13－4　射撃が命中となったらサイコロを1個ふり，表5ヒットポイント表を使用し，命中箇所を判定する。

（修正はなし）

14被害判定

14－1　命中判定で命中となった場合，被害判定を行なう。被害判定は表7～10を使用して行なう。

14－2　被害判定表の横の列は（**攻撃力－装甲厚**）で，縦の列はサイコロの目である。

14－3　攻撃力は，計画攻撃ヘックスと目標ヘックスとの差1ヘックスにつき，1減少する。（この修正は格闘のみ）

14－4　**被害判定の例**

10－3命中判定の例と同じことをする。ガリアンブレード斬るの攻撃力は10だが，計画攻撃ヘックスと目標ヘックスが2ヘックスあるため，2減少して，10－2＝8となる。

ウインガルのコクピットの装甲厚は6。（攻撃力－装甲厚）は8－6＝2サイコロの目が1とすると，被害は3ポイントのダメージとなる。

14－5　被害判定表の数定が目標ユニットの受けるダメージ。

14－6　ダメージが耐久力を越えると（耐久力5の場合6となると）そのユニットは破壊となる。

15ダメージによる攻撃

15－1　破壊を受けた箇所により，ユニットは破壊になったり，行動に制約を受けたりする。

15－2　**手・武具など**：いずれも使用不能となる。

ビッグファルコン，パンツァーファルコンは手を破壊されたら飛行できないものとする。

15－3　**武具の被害**

もし，敵の攻撃を武具によって受けるのを成功した場合のみ，両者の武具の被害判定を行なう。また，もし，どのような場合でも，武具に何ポイントかのダメージがあった場合，そのような武具はすべて，落下判定をせねばならない。サイコロを1個振り，1が出た場合，武具は落としてしまったものとみなされ，もう使えない。2～6の場合は影響はない。

15－4　**胴・コクピット**：胴・コクピットを破壊された場合，そのユニットは破壊となる。

15－5　**頭**：頭を破壊された場合，攻撃する際，射手値＋2　攻撃された際，目標値－2の修正を行なう。

15－6　**足**：片足を破壊されると，もう移動不能となる・プロマキス，プロマキスジーは足1本を破壊された場合，全てのＡＰで移動力－1，2本足を破壊された場合，移動不能となる。

ビッグファルコン，ウインガル（ジー）は足を破壊されたら飛行できないものとする。

15－7　**翼**：翼を破壊されたら，そのユニットは飛行できないものとする。

16ログシート

16－1　ログシートには，機甲兵名称を書きこむこと，その下の段には，もしダメージを受けた際の各ユニットごとの破損個所を記入していく。

16－2　ログシートには，各イニングの最初の移動計画フェイズにそのイニングのＡＰと移動計画と攻撃する方法と向きを記入すること。

16－3　ログシートはコピーして使用するとよい。

17　ゲームの準備

17－1　プレイヤーは，ガリアン側とマーダル軍側に別れ，各自，自分の使用する機甲兵を選び，ログシートに必要事項を書き入れる。

17－2　初期配置は，各自の判断にまかせるが，地図盤のＣ列とＧ列に配置するのが適当と思われる。

ガリアン　シミュレーションゲーム
No.2 機甲戦闘 データ，戦闘結果，一覧表

表1 移動力表

機種＼AP	WK	RN	CH	ST	RD	DO	FL	CG
ガリアン	2	3	4	0	6	3	●	5
ガリアン重装改	1	2	3	0	5	2	●	4
ビッグファルコン	●	●	●	0	6	3	36	6
パンツァーファルコン	●	●	●	●	●	●	50	25
ストライクビーグル	●	●	●	0	7	4	●	6
スカーツ	2	3	4	0	●	3	●	0
バックインバネス	●	●	●	●	●	●	28	14
プロマキス	2	4	9	0	●	3	●	●
プロマキス・ジー	2	6	9	0	●	3	●	●
プロマキス・ヴィー	3	5	9	0	●	3	●	●
ウインガル	1	2	3	0	●	2	24	●
ウインガル・ジー	1	2	3	0	●	2	26	●
ウインガル・ジー（ハイ専用機）	1	2	3	0	●	3	28	●
ザウエル	2	3	4	0	6	3	●	●
シールズ	1	2	3	0	●	1	●	●
モノコット	1	2	3	0	●	1	●	●

表2 格闘表

攻撃方法			頭	胴	手	足	コクピット
ガリアン	ブレード	斬る	8	9	8	8	5
	ブレード	突く	7	8	6	6	6
	ブレード(ジャバラ)	斬る	7	6	7	7	3
	盾	殴る	7	6	7	7	4
プロマキス プロマキス・ジー プロマキス・ヴィー	槍	突く	7	8	6	6	6
	斧	斬る	8	7	8	8	5
	ピッケル	叩く	7	6	7	7	4
	盾	殴る	7	6	7	7	4
ウインガル(ジー)	斧	斬る	8	7	8	8	5
ザウエル	ドリルブレード	斬る	8	9	8	8	5
	ドリルブレード	突く	7	8	6	6	6
	盾	殴る	7	6	7	7	4
スカーツ	ランサー	突く	8	9	7	7	7
モノコット	なぎなた	突く	7	8	6	6	6
シールズ	ヘビークラブ	殴る	7	6	7	7	4
パンチ(すべてのユニット)			7	9	8	7	7
キック(すべてのユニット)			4	5	5	6	3

表3 射撃表

武具(火器)＼射撃距離		～2	～4	～6	～9	～12	13～	装備箇所	射界
ガリアン	重装砲	5	6	7	6	5	4	手外装	A
	飛装砲	6	7	8	7	6	4	胴外装	B
プロマキス(ジー，ヴィー)	ビーム砲	4	6	5	4	3	●	胴内装	B
ウインガル(ジー)	ビーム砲付斧	5	6	7	6	5	3	斧内装	C
シールズ	副頭部ビーム砲	4	6	5	4	3	●	胴内装	D
バックインバネス	瞬光弾	6	7	8	7	6	4	胴内装	B
モノコット	瞬光弾	5	6	7	8	7	6	胴外装	B

表5 ヒットポイント表

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ガリアン	BO	HE	RL	LL	LA	BO	RA	BO	RL	LL	CO
ビッグファルコン	BO	HE	RL	LL	LA	BO	RA	BO	RL	LL	CO
パンツァーファルコン	LA	RA	HE	BO	BO	LA	RA	BO	BO	BO	CO
ストライクビーグル	CA	LL	LL	SD	LL	CA	RL	SD	RL	RL	CO
スカーツ	BO	HE	RL	LL	LA	BO	RA	BA	RL	LL	CO
バックインバネス	CO	BO	LW	BO	RW	BO	LW	BO	RW	BO	CO
ザウエル	BO	HE	RL	LL	LA	BO	RA	BO	RL	LL	CO
プロマキス(ジー，ヴィー)	BO	HE	LRL	LFL	LA	BO	RA	RFL	RRL	BO	CO
ウインガル(ジー)	BO	HE	LW	LA	LL	BO	RL	RA	RW	BO	CO
モノコット	BO	HE	BO	LA	LL	BO	RL	RA	BO	BO	CO
シールズ	BO	BO	HE	LA	LL	BO	RL	RA	BO	BO	CO

表4 アクションパターン表

機種＼AP	射手値								目標値							
	WK	RN	CH	ST	RD	DO	FL	CG	WK	RN	CH	ST	RD	DO	FL	CG
ガリアン　（ジョジョ）	−3	−2	+1	−4	±0	+1	●	●	+2	+3	+4	+1	+3	+5	●	+2
ガリアン重装改　（〃）	−2	−1	±0	−3	+1	+2	●	●	+1	+2	+3	±0	+2	+4	●	+1
ビッグファルコン　（〃）	●	●	●	−4	±0	+2	+1	●	●	●	●	+1	+3	+6	+5	+3
パンツァーファルコン（〃）	●	●	●	●	●	+1	±0	●	●	●	●	●	●	+7	+6	+4
ストライクビーグル　（〃）	●	●	●	−3	+1	+2	●	●	●	●	●	+2	+4	+6	●	+3
スカーツ　（ドン・スラーゼン）	−2	−1	±0	−3	●	+1	●	●	+1	+2	+3	±0	●	+4	●	+1
バックインバネス　（〃）	●	●	●	●	●	+2	+1	●	●	●	●	●	●	+6	+5	+3
プロマキス	+1	+2	+3	±0	●	+4	●	●	−2	−1	±0	−3	●	+1	●	●
プロマキス・ジー	±0	+1	+2	−1	●	+3	●	●	−1	±0	+1	−2	●	+2	●	●
プロマキス・ヴィー	+1	+1	+3	±0	●	+4	●	●	−2	±0	±0	−3	●	+1	●	●
ウインガル	±0	+1	+2	−1	●	+3	+2	●	−1	±0	+1	−2	●	+2	+1	●
ウインガル・ジー	−1	±0	+1	−2	●	+2	+1	●	±0	+1	+2	−1	●	+3	+2	●
ウインガル・ジーハイ専用機（ハイ・シャルタット）	−2	−1	±0	−3	●	+1	±0	●	+1	+2	+3	±0	●	+4	+3	●
ザウエル（ランベル）	−3	−2	+2	−4	±0	+1	●	●	+2	+3	+4	+1	+3	+5	●	●
モノコット	+2	+3	+4	±0	●	+5	●	●	−3	−2	−1	−5	●	±0	●	●
シールズ	+2	+3	+4	+1	●	+5	●	●	−3	−2	−1	−4	●	±0	●	●

記号の説明

- HE　：頭部
- LA　：左手
- LL　：左足
- LRL　：左後足
- BO　：胴体
- RW　：右翼
- RFL　：右前足
- SD　：盾
- CO　：コクピット
- LW　：左翼
- LFL　：左前足
- CA　：重装砲
- RA　：右手
- RL　：右足
- RRL　：右後足
- BA　：バックインバネス

表6 受け率表

種類 ＼ 攻撃箇所	ブレード	ジャバラ	斧	槍	ピッケル	盾	手	足	クラブ	ランサー	なぎなた
頭	10	7	9	7	9	11	8	4	9	10	8
手	9	6	8	6	8	10	9	4	8	9	7
足	8	5	7	5	7	9	4	8	7	8	5
胴，コクピット	10	7	9	7	9	11	8	5	9	10	7

表7 装甲厚表

種類 ＼ 機種	頭	コクピット	胴体	手	足	翼	武具	盾
ガリアン(重装改)	4	7	5	4	4	●	8	10
ビッグファルコン	4	7	5	4	4	●	●	●
パンツァーファルコン	4	7	5	4	●	●	●	●
ストライクビーグル	●	1	●	●	4	●	3	10
スカーツ	4	6	5	4	4	●	9	●
バックインバネス	●	4	3	●	●	2	●	●
ザウエル	4	7	5	4	4	●	8	10
プロマキス(ジー，ヴィー)	3	6	5	4	4	●	9	10
ウインガル(ジー)	3	6	4	3	3	2	8	●
モノコット	3	5	4	3	3	●	8	●
シールズ	2	4	3	2	2	●	9	●

表8 攻撃力表 I

攻撃方法		攻撃力
ガリアン	ブレード　斬る	10
	ブレード　突く	11
	ジャバラ　斬る	8
スカーツ	ランサー　突く	11
ザウエル	ドリルブレード　斬る	9
	ドリルブレード　突く	12
プロマキス	槍　突く	8
プロマキス・ジー	斧　斬る	7
プロマキス・ヴィー	ピッケル　叩く	6
ウインガル（ジー）	斧　斬る	8
モノコット	なぎなた　突く	9
シールズ	ヘビークラブ　殴る	6

表9 攻撃力表 II

攻撃方法 ＼ 機種	パンチ	キック	盾で殴る
ガリアン	4	5	7
プロマキス（ジー，ヴィー）	4	7	6
ウインガル（ジー）	5	6	●
スカーツ	6	5	●
ザウエル	4	5	7
モノコット　・	5	6	●
シールズ	3	4	●

表10 攻撃力表 III

射撃距離 ＼ 武具(火器)		～3	～6	～9	～12	13～
ガリアン	重装砲	14	14	13	12	11
	飛装砲	7	7	6	6	5
プロマキス(ジー，ヴィー)――ビーム砲		4	3	2	1	●
ウインガル(ジー)―ビーム砲付斧		5	4	3	3	2
バックインバネス――瞬光弾		9	9	9	9	9
モノコット――瞬光弾		9	9	9	9	9
シールズ――副頭部ビーム砲		3	3	2	2	●

表11 耐久力表

箇所	耐久力
頭　部	3
コクピット	3
胴　体	5
手	3
足	4
翼	2
武　具	3
盾	6

表12 被害判定表

攻−装 ＼ サイコロ	6以上	5	4	3	2	1	0	−1以下
1	E	E	5	4	3	2	2	1
2	E	5	4	3	2	2	1	0
3	5	4	3	2	2	1	0	0
4	5	4	3	2	1	1	0	0
5	4	3	2	1	1	0	0	0
6	3	2	2	1	0	0	0	0

表13 目標位置修正値図，射界図

図❶斧，クラブ，ピッケル，手，足，盾

図❷斧，クラブ，ピッケル，手，足，盾

図❸ブレード(左)，ランサー(左)

図❹ブレード(右)，ランサー(右)

図❺槍(左)，なぎなた(左)

図❻槍(右)，なぎなた(右)

図❼ブレード(ジャバラ)(左)

図❽ブレード(ジャバラ)(右)

図❾射界A

図❿射界B

図⓫射界C

図⓬射界D

●ログシート●

※このページはコピーして御使用下さい。

ユニット名称		
頭	胴	コクピット

右手	左手	右足	左足

右翼	左翼	右前足
右後足	左前足	左後足

イニング	AP	移動	ヘックスと向き	攻撃方法	攻撃ヘックス
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

ユニット名称		
頭	胴	コクピット

右手	左手	右足	左足

右翼	左翼	右前足
右後足	左前足	左後足

イニング	AP	移動	ヘックスと向き	攻撃方法	攻撃ヘックス
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

ユニット名称		
頭	胴	コクピット

右手	左手	右足	左足

右翼	左翼	右前足
右後足	左前足	左後足

イニング	AP	移動	ヘックスと向き	攻撃方法	攻撃ヘックス
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

ユニット名称		
頭	胴	コクピット

右手	左手	右足	左足

右翼	左翼	右前足
右後足	左前足	左後足

イニング	AP	移動	ヘックスと向き	攻撃方法	攻撃ヘックス
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

ガリアンシミュレーション用ユニット

✣台紙から切り離して御使用ください。
なお，色エンピツやマーカーなどで
色をつけると識別しやすくなります。

ガリアン重装改 ①	ガリアン重装改 ②	パンツァーファルコン ①	パンツァーファルコン ②	ストライクビーグル ①	ストライクビーグル ②	ガリアン ①	ガリアン ②	ビッグファルコン ①	ビッグファルコン ②	ザウエル ①	ザウエル ②
スカーツ ①	スカーツ ②	バックインバネス ①	バックインバネス ②	ハイ専用機	ハイ専用機	ウインガル・ジー ①	ウインガル・ジー ②	ウインガル・ジー ③	ウインガル・ジー ④	ウインガル・ジー ⑤	ウインガル・ジー ⑥
ウインガル ①	ウインガル ②	ウインガル ③	ウインガル ④	ウインガル ⑤	ウインガル ⑥	ウインガル ⑦	ウインガル ⑧	プロマキス・ジー ①	プロマキス・ジー ②	プロマキス・ジー ③	プロマキス・ジー ④
プロマキス・ジー ⑤	プロマキス・ジー ⑥	プロマキス・ジー ⑦	プロマキス ①	プロマキス ②	プロマキス ③	プロマキス ④	プロマキス ⑤	プロマキス ⑥	プロマキス ⑦	プロマキス ⑧	プロマキス・ヴィー ①
プロマキス・ヴィー ②	プロマキス・ヴィー ③	プロマキス・ヴィー ④	プロマキス・ヴィー ⑤	アゾルバ・ジー ①	アゾルバ・ジー ②	アゾルバ・ジー ③	アゾルバ・ジー ④	アゾルバ・ジー ⑤	アゾルバ ①	アゾルバ ②	アゾルバ ③
アゾルバ ④	アゾルバ ⑤	アゾルバ ⑥	アゾルバ ⑦	モノコット ①	モノコット ②	モノコット ③	モノコット ④	モノコット ⑤	モノコット ⑥	モノコット ⑦	シールズ ①
シールズ ②	シールズ ③	シールズ ④	シールズ ⑤	シールズ ⑥	ジョジョ						
ハイ・シャルタット	ランベル	スラーゼン	スミオン	ヒルムカ	ウィンドウ						
チュルル	ディッカ	リーベン	イーツ	ビレフ	アルテナ						
ローダン	将校	マーダル兵 ①	マーダル兵 ②	マーダル兵 ③	マーダル兵 ④						
マーダル兵 ⑤	スラーゼン兵 ①	スラーゼン兵 ②	スラーゼン兵 ③	ATH-Q63-BTS I ①	ATH-Q63-BTS I ②						
ATH-Q63-BTS II ①	ATH-Q63-BTS II ②	B-ATM-03-BTS ①	B-ATM-03-BTS ②	X-ATH-01 ①	X-ATH-01 ②						
ATM-09-BTC ①	ATM-09-BTC ②	ATH-14-BTS ①	ATH-14-BTS ②	ATM-09-STC ①	ATM-09-STC ②						
ATH-06-ST ①	ATH-06-ST ②	ATM-09-ST ①	ATM-09-ST ②	ケイン	ロニー						
ミーマ	クリス	ラドルフ	オラニ	バトリング選手 ①	バトリング選手 ②						
バトリング選手 ③											

郵便はがき

40円切手をおはり下さい

東京都中野区若宮3－47－6
照月ガーデン101号

デュアルマガジン編集部
DMプレゼント⑫係　行

住所 〒
TEL
氏名 ふりがな　　男・女
(　　歳)
販売店／(1)書店(2)玩具店(3)模型店(4)デパート，スーパー
(5)その他(　　　)
店名〔　　　〕
プレゼント　第一希望番号　第二希望番号

DUAL MAGAZINE

DMプレゼント⑫アンケート

1 今号でよかったものの番号3つに○を，よくなかったもの3つに×をつけてください。

①ガリアンディオラマ　②青の騎士ディオラマ　③DMモデルショウルーム　④ディオラマ撮影講座　⑤機甲兵開発系路　⑥ガリアン特集　⑦模型サロン　⑧タカラ訪問記　⑨GENO界ガリアン　⑩模型製作講座　⑪ガリアンコンテスト最終発表　⑫ベルゼルガコンピュータゲーム　⑬青の騎士ベルゼルガ物語　⑭レッツエンジョイシミュレーションゲーム　⑮ゲーマーズサロン　⑯ATベスト10&デザイナーズノート　⑰ダイアクロンエッセイ　⑱ダイジェストガリアン　⑲ジャンクボックス　⑳ガリアンシミュレーションマニュアル　㉑ガリアン未発表イラスト　㉒表紙

2 今回で完結した「青の騎士ベルゼルガ物語」のストーリーとイラストについて感想をお書きください。

3 今号全体について，また各記事について感想をお書きください。

ホビーのマニュアルブック“デュアルマガジン”

バックナンバーを集めよう！

3年間という歳月の中，リアルSFアニメーションとプラモ・ホビーのブームを創り上げたデュアルマガジンの歴史です。

資料的価値を持つ本誌のバックナンバーをこの機会におそろえください。

最新2号！

第11号
ガリアン大特集号

第12号
創刊3周年記念号

創刊号
ダグラム特集号

創刊2号
ダグラムディオラマ特集号

第3号 ダグラムディオラマ特集PartII

第4号 クラシャージョー映画公開記念号

第5号
ダグラム映画公開記念号

第6号
ボトムズSAK発売記念号

第7号
ボトムズクメン編特集号

第8号
巨神ゴーグ放映記念号

第9号
ボトムズ総特集号

第10号
ガリアン放映記念号

この注文書は書店専用です▶

注文書

書店名

発行	書名	発売
㈱タカラ	HOBBY'S MANUAL BOOK「デュアル・マガジン」	丸善

号　冊

号　冊

号　冊

定価　各680円

住所

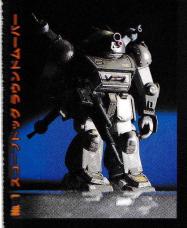
TEL

氏名

No.[illegible] スコープドッグ用ハンドウエポンセット
No. 5 ストライクドッグ
No. 1 スコープドッグ ラウンドムーバー

ユニオンモデルのボトムズはまだまだ続きます！

バララントも、秘密結社も
み～んなユニオンモデルです。

© 日本サンライズ

1:60 A.T. COLLECTION

お知らせ

■シリーズNo.13ツヴァークは企画進行中です。 サンドローラーも、うでのマシンガンもちゃんと再現します。■No.14以降のアイテムも検討中です。皆さんの御意見、御希望をお聞かせ下さい。■ユニオンモデルはファンの皆さんと共にボトムズキットを展開して行きます。■リクエスト、クレームは、ハガキで右記ボトムズ係まで。

No.1～No.10　定価200円
No.11～　定価300円

ユニオンモデル株式会社
ハービー事業部
〒121 東京都足立区梅島3～26～8

キミはもう手にしたか!
ここに完成!ガリアンSAKシリーズ!
機甲界
ガリアン
© NIPPON SUNRISE・NTV
《ガリアンSAKシリーズ》
1:100 SCALE
TAKARA
No.8
PANZER BLADE
CALIENT
1:100 SCALE
重装改
アザルトガリアン ¥700
株式会社タカラ
事業本部(本店)/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 TEL (03)603-2131(代表)
銀座本社/〒104 東京都中央区銀座6-13-3岡福ビル TEL (03)542-3521
No.1
機甲兵
ガリアン ¥600
No.2
飛甲兵
ウインガル ¥600
No.3
機甲猟兵
ザウエル ¥600
No.4
機甲猟兵
スカーツ ¥600
No.5
人馬兵
プロマキス ¥600
No.6
水機兵
アゾルバ ¥600
No.7
指揮官用飛甲兵
ウインガル・ZEE ¥600
No.9
指揮官用人馬兵
プロマキス・ZEE ¥600
No.10
ハイシャルタット専用
ウインガル・ZEE ¥900
発行所 TAKARA 発売元 Ⓜ丸善
"DUALMAGAZINE" Published by TAKARA Tokyo. ©1985 Printed in Japan.
定価680円

DUALMAGAZINE「デュアルマガジン」 SPRING 1985 NO.12 ★創刊3周年記念号